NeoTOKYO

46

DBSK O GRUPO FENÔMENO NA ÁSIA

NeoTOKYO

A SUA REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ

ANIME FRIENDS

O maior encontro de otakus do País

1 Litro de Lágrimas

Mangá chega ao Brasil

O PODER DE SAKURA HARUNO

Clannad

Um mangá para toda a família?

Leitura o seu melhor investimento

- Hansel & Gretel
- Kamen Rider Decade
- EXILE
- Dorama
- Crossplay

EDITORA escaLa

NÚMERO 46 - PREÇO R$ 5,90

ISSN 1809-1784

mercado editorial

Editor: Junior Mendes Fonseca **Projeto Gráfico:** Usina de Artes **Diagramação:** Marcial Balbás **Tratamento de Imagem:** Lord Balberium **Coordenadora de Produção:** Amaruk Seta

Atenção: Ninguém está autorizado a se credenciar para eventos e/ou entrevistas em nome da Neo Tokyo. Somente seu diretor e editor são responsáveis por pautar seus colaboradores.

Número 46, ISSN 1809-1784

EDITORA escala

www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551, Casa Verde, CEP 02518-000, São Paulo (SP), Brasil Tel.: +55 (11) 3855-2100 Fax: +55 (11) 3951-7313 Caixa Postal: 16.381, CEP 02599-970, São Paulo, SP, Brasil

EDITORIAL - Diretor: Sandro Aloísio **Pré-impressão:**Cíntia Karina dos Reis **Produção:** Fernanda de Macedo Alves Guedes e Rosana Ascenção **Revisão:** Bruna Baldini de Miranda

PUBLICIDADE publicidade@escala.com.br - Paulo Sérgio de Moraes, Zélia Oliveira, Jussara Santos de Sousa e Adriana Siqueira Leal (tráfego) Fax: +55 (11) 3855-2132

COMUNICAÇÃO: Patricia Filgueira **Assessora de imprensa:** Júlia Furquim

VENDAS/ATENDIMENTO AO LEITOR:
Tel.: +55 (11) 3855-1000 sacweb@escala.com.br

ATACADO DE REVISTAS
Tel: +55 (11) 4446-7060 atacado@escala.com.br

ATACADO DE LIVROS
Tel.: +55 (11) 3855-2120 / 3855-2124 vendas@escala.com.br

Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907. Tel.: +55 (21) 2195-3200. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor, ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à

ANER
www.aner.org.br

RESPONSABILIDADE COM O MEIO AMBIENTE
A revista **Neo Tokyo** é impressa com emissão **zero** de poluentes.
OCEANO

IMPRESSÃO E ACABAMENTO
Oceano Indústria Gráfica Ltda.

Nós temos uma ótima impressão do futuro

Mudanças a caminho!

Fala, pessoal, tudo bem? O retorno que estamos tendo por parte de vocês nos deixa muito contentes, leitores. Agora que a distribuição está se normalizando, todos estão conseguindo adquirir sua NT normalmente. Como sempre avisamos, não deixem de entrar em contato, enviando críticas, elogios e sugestões, para que possamos melhorar cada vez mais a NT e deixá-la com a sua cara!

Sobre esse número, uma matéria muito bacana sobre a grande paixão de Naruto: a bela Sakura Haruno, uma das personagens de temporamento mais forte da série. Nessa matéria, você irá conferir uma biografia bem completa. Tem ainda uma entrevista com os criadores de Hansel & Gretel, mangá em três volumes que será publicado em janeiro de 2010.

E tem mais, um artigo maneiro sobre a banda que virou fenômeno na Ásia, o DBSK, o Anime Friends - maior evento de animês e mangás do país, a série Clannad, um especial sobre 1 Litro de Lágrimas, e claro, as tradicionais seções fixas que todos estão acostumados e adoram!

Não perca tempo e comece agora mesmo a ler essa NT e até a próxima edição.

Junior Mendes Fonseca
Editor Responsável
http://twitter.com/junior_fonseca

>> IMPERDÍVEL!

SASUKE UCHIHA
Um dos personagens mais populares da série, com seu estilo de indiferença, genialidade em uma luta, enfim, um prodígio daqueles que fazem as meninas suspirarem e os meninos invejarem. Na NT 46

FURI KURI
Robôs, uma cidade estranha, um protagonista complexo e uma mulher maluca em uma vespa amarela carregando um baixo... Se você acha que ainda é pouco, precisa assistir a este animê. Vai ver muito mais coisas bizarras! Na NT 46

FALE COM A NT!

POR CARTA
Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)

POR E-MAIL
neo@animepro.com.br

Atenção!
►**Desenhistas** e **fanzineiros**: Saibam mais detalhes na seção "Fan Gallery" e enviem seus trabalhos para divulgação nas páginas da **Neo Tokyo**.

NA INTERNET

- Acesse nosso hotsite através do Anime Pró – www.animepro.com.br. Lá, você confere informações sobre os números anteriores, material extra e muito mais!
- Acesse também a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Todos os personagens e suas respectivas imagens apresentados nesta publicação têm os seus direitos reservados aos seus respectivos proprietários; sendo, portanto, utilizados apenas para efeito de divulgação e resenha.

O conhecimento é como um jardim: se não for cultivado, não pode ser colhido.

Atendimento ao leitor

Para informações, sugestões, elogios ou reclamações, o atendimento ao leitor esta disponível de segunda a sexta-feira, das 8h às 19h.
Telefone: (11) 3855-1000
E-mail: atendimento@escala.com.br

Edições Anteriores

Adquira as edições anteriores de qualquer revista ou publicação da Escala (sujeito à disponibilidade de estoque). Telefone: (11) 3855-1000
Site: www.escala.com.br

Assinaturas

Assine as revistas da Editora Escala e receba os exemplares com toda comodidade, em seu endereço.
Telefone: (11) 3855-1000
E-mail: assinatura@escala.com.br
Site: www.assineescala.com.br
(consulte os títulos disponíveis)

Trabalhe na Escala

Preencha o formulário no site:
www.escala.com.br/cv.asp

Editora escala
Presente em sua vida

NeoTOKYO

Fale com a redação

Contato direto com a redação da revista para que você nos envie sugestões e comentários.
Telefone: (11) 3855-1000
Endereço:
Avenida Profª Ida Kolb, 551
Casa Verde – CEP 02518-000
São Paulo - SP
E-mail:
atendimento@escala.com.br

Para anunciar

Telefone: (11) 3855-1000
E-mail: comercial@escala.com.br

índice >>>>>

48 - ENTREVISTA: HANSEL & GRETEL

Entrevista com os artistas Ulisses Perez (desenhista) e Douglas MCT (roteirista) de Hansel & Gretel, novo mangá nacional que será lançado pela NewPOP em janeiro de 2010.

40 - DBSK / TVXQ / Tohoshinki

Conheça o grupo que é verdadeiro fenômeno na Ásia

18 - 1 Litro de Lágrimas

A primeira reação que se tem ao ver o título 1 Litro de Lágrimas é aquele sorrisinho de desdém que damos ao ouvir o nome de alguma telenovela latina, de preferência mexicana. A nossa associação nos faz pensar que se trata daqueles dramalhões em que a mocinha sofre nas mãos de uma vilã sem escrúpulos, mas que no final fica com o mocinho da história. Esse tema, muito comum nessas irreais histórias das novelas, é exatamente o que você NÃO vai encontrar em 1 Litro de Lágrimas. Aqui os personagens são reais, e seus sofrimentos e problemas são enfrentados com a força de vontade daquela que aos poucos perde tudo o que tem. É hora de conhecer e se emocionar com a história de Aya.

24 - Clannad

34 - Anime Friends

12

SAKURA HARUNO

O que seria de Naruto e Sasuke, se não existisse uma presença feminina e de personalidade no Time 7? Apresentamos um dossiê completo sobre Sakura Haruno, a menina de forte personalidade, apaixonada e muito inteligente, que, sempre que pode, ajuda os garotos.

05 – Vitrine
06 – Caixa Postal
08 – Fan Gallery
10 – Mural
56 - Zucker
59 – Model Sheet
60 – Curiosidades
62 – Ensino Básico NT
64 - Dublagem
65 – Play (Letra)
66 - Tokusatsu
68 – Play
70 – Live Action/Dorama
72 – Cosplay
76 – Fanfic/Conto
78 – Nippon
82 – Foto

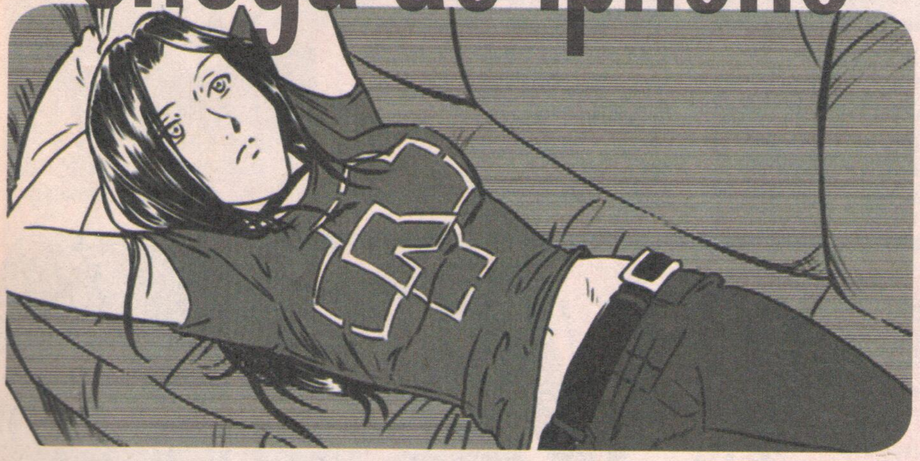
Review: *As matérias com o "selo" Review visam apresentar obras desconhecidas do grande público e, dependendo das solicitações dos leitores, podem ganhar futuramente matérias mais completas.*

www. Anime Pró .com.br

Anime Pró *Insider*

Por Equipe Anime Pró

Quadrinho nacional chega ao Iphone



A dupla Ana Recalde e Fred Hildebrand, responsáveis pela HQ Patre Primordium, estão prestes a quebrar mais uma barreira e levar seu trabalho para o celular.

Em setembro, a Gol Mobile, que foi responsável por aplicativos como o Brasil Flex, lançou um app para leitura de quadrinhos para o Patre Primordium.

Patre Primordium conta a história de Amanda Angel, uma garota quase normal, descobrindo o quanto alguns segredos podem mudar a vida de alguém. No seu aniversário de 19 anos ela recebe um presente misterioso de seu pai, um livro. Aí começa a grande aventura de nossa heroína para descobrir o seu lugar no mundo e a sua missão.

O primeiro aplicativo vai ser a plataforma e nas próximas edições vai ser preciso apenas atualizar o seu app. O download pode ser feito diretamente do seu Iphone. Outra novidade é que a HQ vai ter as dublagem e sonoplastia que foram desenvolvidas pela Double Sound, com a Supervisão Técnica de L.G d'Orey. E conta com as vozes de Fernanda Fernandes, Flávia Saddy, Sérgio Fortuna, Sarah Souza e Mckeidy Lisita.

Não temos dúvidas de que a iniciativa será um sucesso e esperamos que isso gere frutos, tanto para os responsáveis quanto para o mercado nacional de quadrinhos, que a partir de agora, podem ver o uso do celular e principalmente o Iphone como uma possibilidade de divulgação e crescimento.

AP no Orkut!

Acesse a comunidade do Anime Pró no Orkut:
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

Leitura o seu melhor investimento

Hábitos saudáveis refletem no seu dia-a-dia!

www.revistavidanatural.com.br
vidanatural & EQUILÍBRIO
Colecione Guia de Terapias
10 ALIMENTOS PODEROSOS
Afastam câncer, diabete, mal de Alzheimer, gripe e resfriado
DUPLA CONTRA A CATARATA
Maçã e salmão previnem e combatem essa doença
O BOM DA INVEJA
Use esse sentimento para se tornar uma pessoa melhor
Milagres da linhaça
Ecovoluntário: descubra diferentes

NAS BANCAS!
Pelo www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

Vida Natural & Equilíbrio traz dicas e sugestões de atitudes e hábitos mais saudáveis e naturais, porém sem perder o prazer de desfrutar o que a vida tem de melhor!

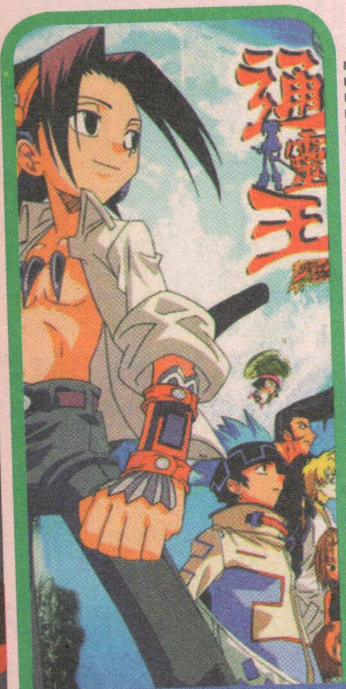
Editora escala

Este espaço é seu! Aqui, vamos divulgar os fãs que querem entrar em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Críticas, elogios e sugestões também têm seu espaço garantido.

Atenção: a redação da revista tem total liberdade para editar o conteúdo de cartas e e-mails por motivo de espaço. Outro aviso importante é que, caso não queira seus dados divulgados, avise-nos na própria mensagem.

Nossos endereços!

NEO TOKYO
Caixa Postal 16.381
CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)
Ou mande um e-mail para nosso endereço eletrônico:
neo@animepro.com.br



Shaman King e Dragon Ball

Olá, galera da NT, sou um novo leitor da NT, e gostei muito da revista. Queria pedir para vocês que fizessem uma matéria sobre um dos meus animês preferidos: Shaman King ou Dragon Ball, também queria pedir uma matéria especial para quem quer se tornar um mangaká. Também quero agradecer pelas matérias que vocês fazem e especialmente pela coluna Nippon, meus agradecimentos a toda galera NT. Até a próxima

Guilherme Henrique de Paula

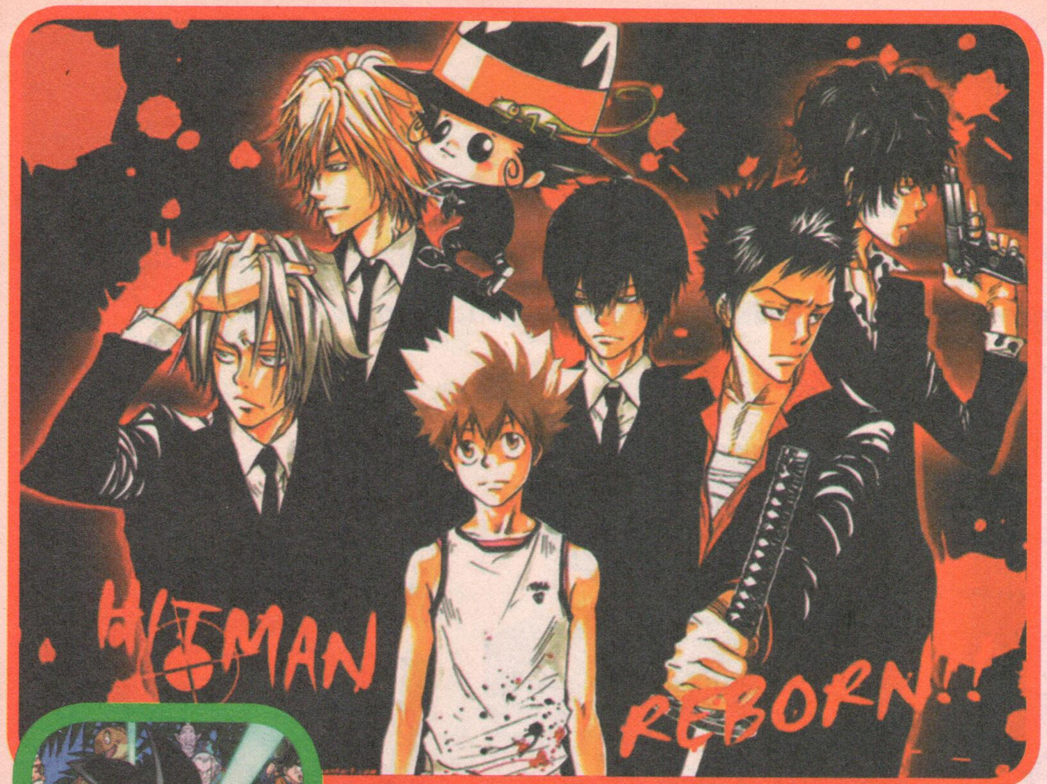
Oi, Guilherme, tudo bem? Obrigado por escrever para a redação da NT. Ficamos muito felizes em saber que não só você como a maioria dos leitores estão curtindo nosso trabalho que logo comemorará mais um aniversário. Sobre seus pedidos, uma nova matéria sobre Shaman King já está em nossos planos, pois há muitos leitores pedindo; já Dragon Ball, recentemente, publicamos um artigo bem completo, mas pode ficar sossegado que esse ótimo trabalho do Akira Toriyama logo voltará as nossas páginas. Quanto ao seu último pedido, vamos pensar em algo bem bacana – e diferente – dando dicas para entrar no mercado profissional de desenho. Até mais!

Soul Eater

Falaê, galera da NT!! Eu sou sua mais nova fã e pretendo ser uma das mais ativas em breve! Gosto muito das matérias e daquele quadrinho da gatinha! Amo demais tudo! Queria pedir matérias sobre os animês Soul Eater (gosto muito dele!), Vampire Knight, Bottle Fairy e Love Hina, se não for pedir demais... Amo muuuito vocês, beijão!

Bruh-chan

Oi, Bruh-chan, tudo bem? Você não é a única que adora as tirinhas da gatinha, ela está bem popular por aqui (risos). Sobre as matérias que você pediu, pode ficar tranquila que todas já estão em processo de criação, viu? (menos Bottle Fairy, que vai demorar um pouco mais).



No Orkut!

Acesse a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Perguntas e Respostas

E aí, pessoal da NT! Só queria falar que vocês estão de parabéns pela ótima revista que vocês estão fazendo e queria que vocês repetissem a matéria da edição 41 sobre perguntas e respostas, mais de outros animês como Bleach. Além disso, coloquem meu e-mail para que outros fãs de Naruto e Bleach me adicionem no MSN (andrepadilha94@hotmail.com).

André Padilha

Oi, André, tudo bem? Obrigado pelos elogios. A ideia de ampliar a seção Perguntas e Respostas para outras séries é muito boa, vamos dar andamento, viu? E pode ficar tranquilo que Bleach ganhará muitas matérias ainda na NT (assim como Naruto, para a alegria de uns e tristeza de outros). E seu email já está sendo divulgado.

Olá, pessoal. Gostaria de dizer que sou a mais nova leitora da NT. Eu sempre via a NT nas bancas de jornais, só que não conhecia o trabalho de vocês, até que um dia resolvi comprar, pois uma das matérias me chamou atenção. Depois disso não parei mais de adquirir a NT e pretendo continuar comprando pra ampliar meu conhecimento sobre o assunto que mais me interessa: animês e mangás, é claro. Queria muito ver uma matéria bem legal sobre o animê Clannad, que é o meu preferido. Graças a vocês, todo mês, posso conhecer um pouco mais sobre o curioso Japão e sobre novos animês, que curto tanto. Gosto muito do curso de japonês e o curso de desenho de mangá. Por eu ter pouquíssimos amigos otakus, considero a NT meu melhor amigo. Pretendo mandar a vocês (algum dia) um desenho e um fanfic do Bleach ou do Naruto. Pra terminar, queria também pedir uma matéria sobre a banda de J-Rock: LMC. Parabéns pelo grandioso e excelente trabalho.

Aline Oliveira

Olá, Aline, você não tem noção de como estamos contentes com o número de novos leitores que estão entrando em contato conosco. Depois de uma fase meio turbulenta de transição na distribuição da revista, agora tudo está se normalizando e agora praticamente todo o Brasil está encontrando sua NT normalmente nas principais bancas (ou pela internet no site da Escala). Sobre sua carta, vamos escrever matérias sobre seus temas preferidos, pode ficar tranqüila. Estamos aguardando seus desenhos e fanfics, viu? Continue nos acompanhando.

Katekyo Hitman Reborn!

E aí, pessoal da NT! Tudo bem? Queria dizer que a sua revista é a melhor de animê e mangá do Brasil inteiro! Eu gostaria que vocês colocassem uma matéria sobre Katekyo Hitman Reborn, e queria perguntar se ele vai estrear em mangá aqui no Brasil. Agradeço a atenção e um abraço pra todos da redação. Até a próxima!

Arthur Silveira

Fala, Arthur, blz? Até o momento não há nenhuma informação oficial de que esse ótimo mangá será publicado em nosso país, mas, sinceramente, acreditamos que seja uma questão de tempo. Mas enquanto o mangá não vem, pode ficar sssegado que logo, logo Katekyo Hitman Reborn terá uma matéria especial publicada aqui nas páginas da NT.

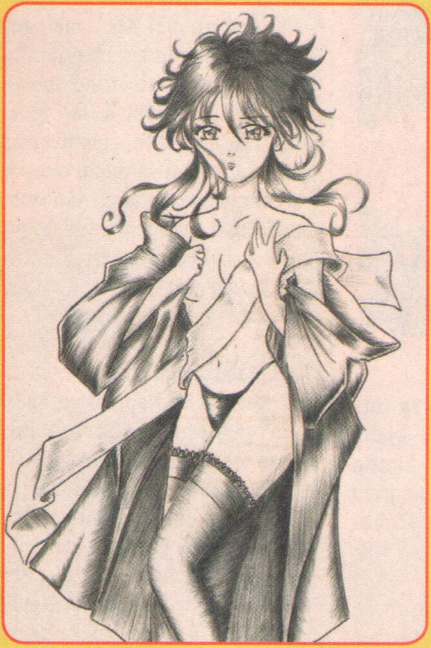
Sugestão de matéria

Olá, pessoal da Neo Tokyo, tudo bem? Espero que sim. Bom, estou escrevendo esse email porque tenho dois pedidos para fazer: 1°) Gostaria que vocês fizessem um especial de animês que se deve assistir (para pessoas com pouco conhecimento, como eu que só conhecia "Naruto" e graças à revista e aos meus amigos ampliei um pouco meu conhecimento); 2°) Pelo amor de Deus, quero ser assinante da revista, gostaria que vocês atendessem esse pedido que com certeza não é só meu, mas de vários outros leitores.

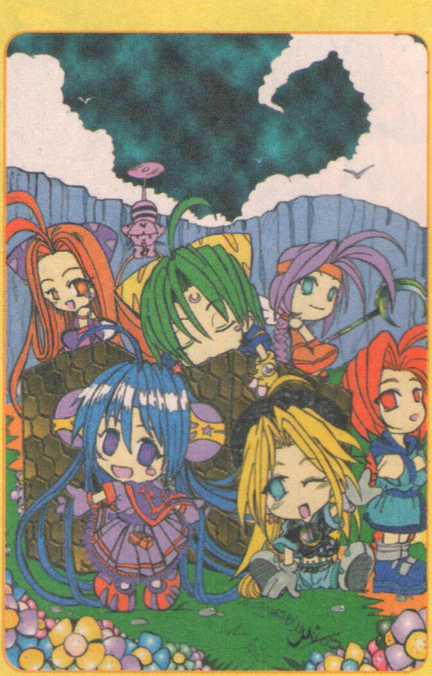
Nathália Andrade

Olá, Nath, tudo bem? A sua ideia é muito bacana, faz um tempinho que queríamos que cada redator da revista fizesse uma listinha pessoal, com uns dez animês e mangás que seria legal indicar para os leitores. Vamos ver se esse projeto vai vingar, porque está complicado (hehe). Sobre sua segunda pergunta, isso depende mais da vontade de vocês, leitores, do que da nossa, pois vocês que precisam entrar em contato com a editora Escala perguntando sobre a possibilidade de realizar a assinatura e, principalmente, mostrando o real interesse em assinar a Neo Tokyo.

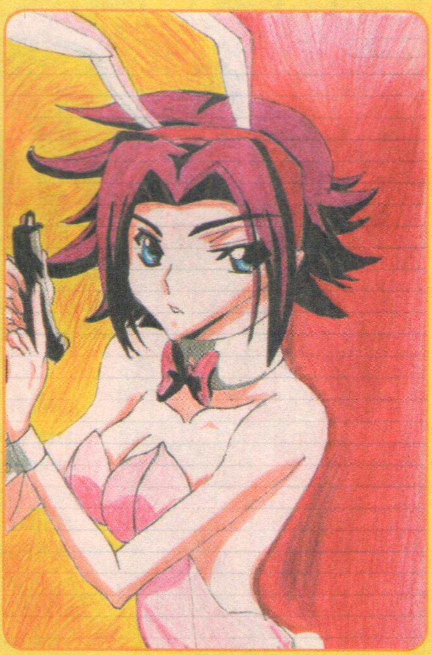
Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi para: NEO TOKYO – FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 025999-970 – São Paulo (SP) ou envie um e-mail ao nosso endereço eletrônico: gallery@animepro.com.br .



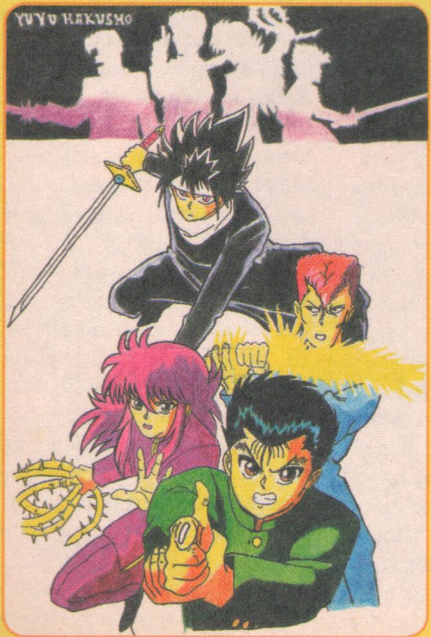
■ **Carina da Silva**



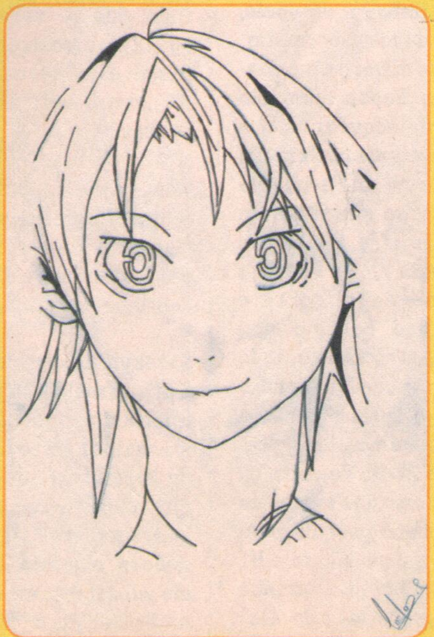
■ **Eduardo Soares**



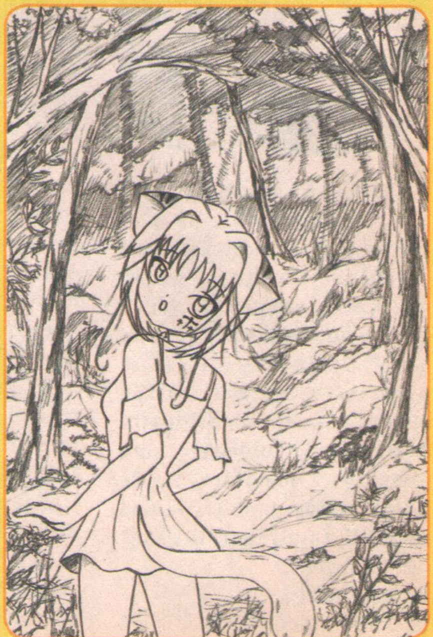
■ **Clayton Muniz**



■ **Erico Collyer**

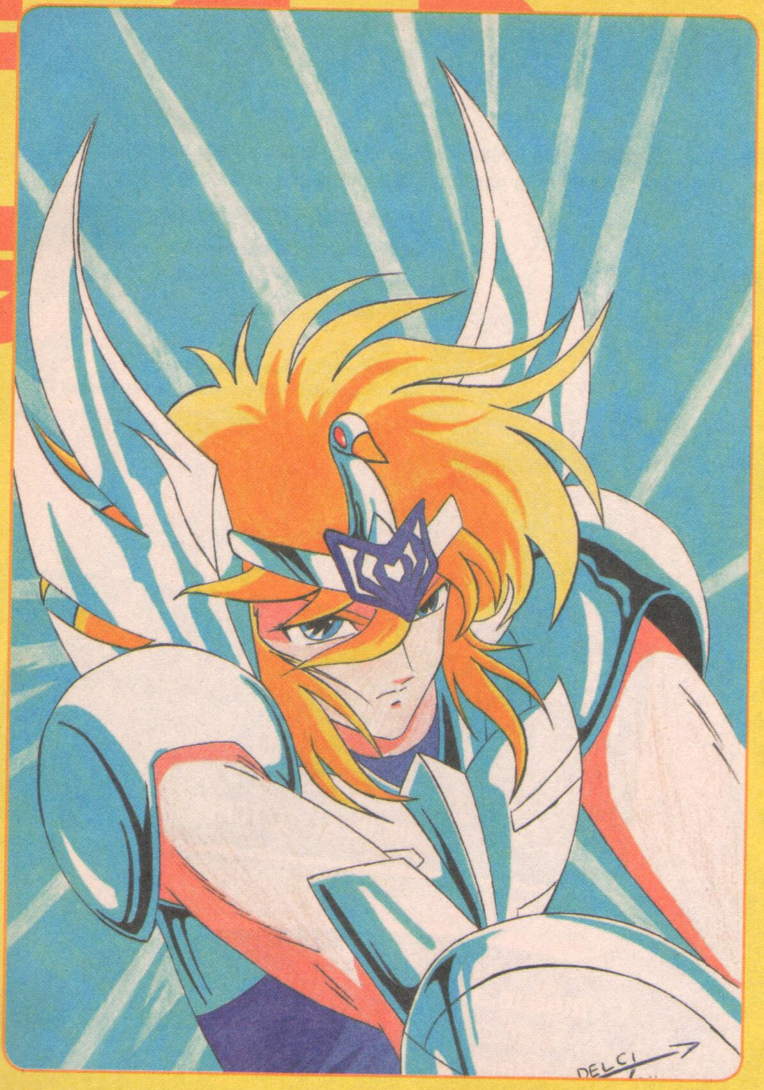


■ **Carlos Roger**

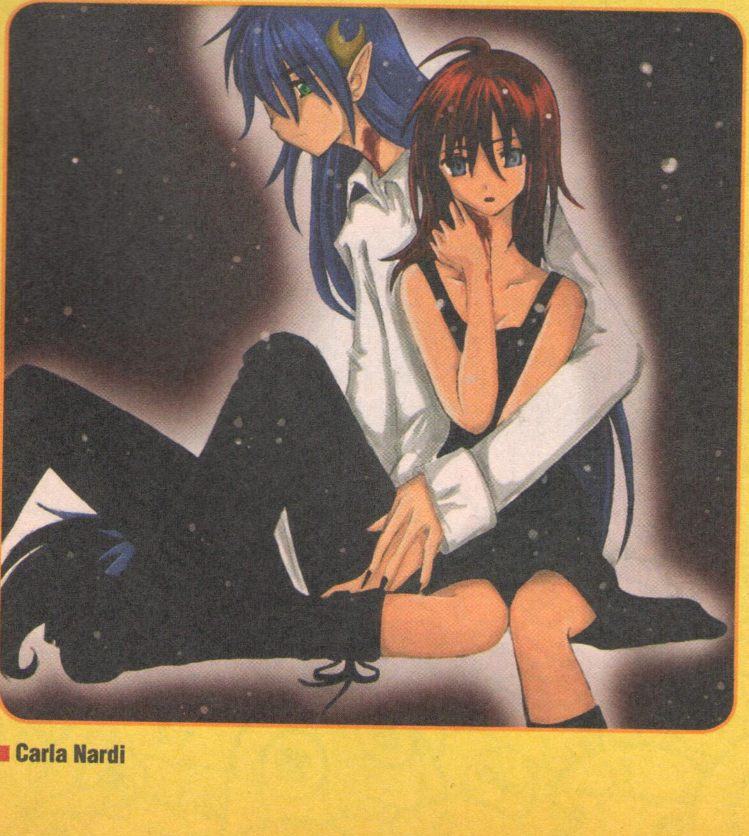


■ **Fernanda C. Martins**

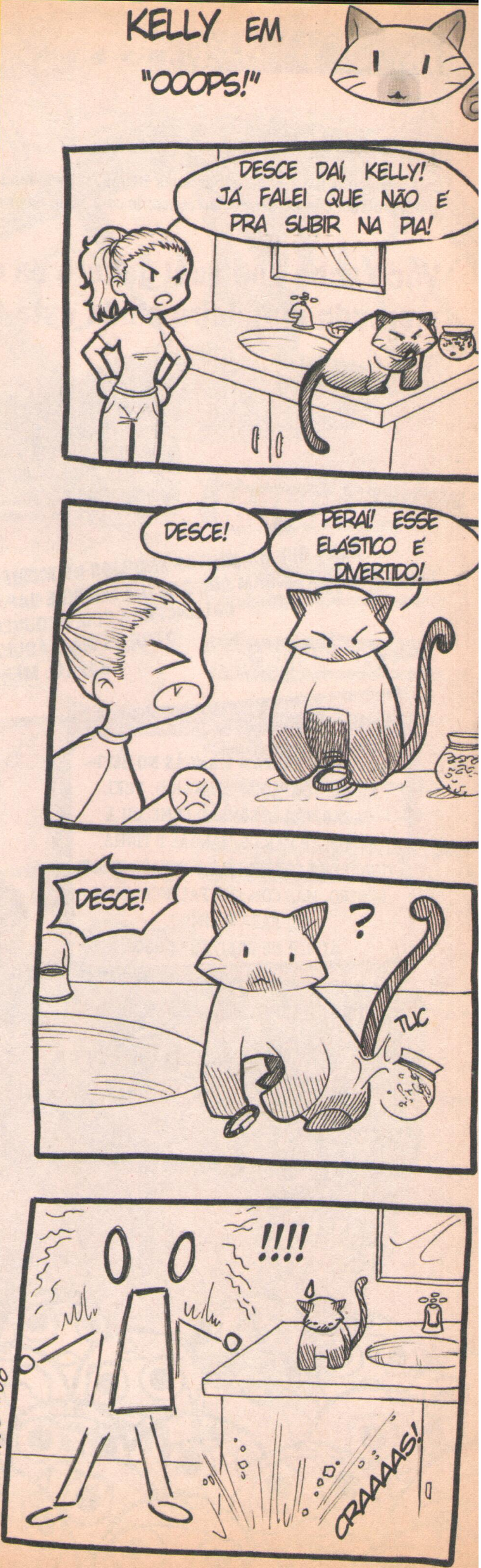
Fan G



Delci Simão Leite



Carla Nardi


KELLY EM
"OOOPS!"
DESCE DAÍ, KELLY! JÁ FALEI QUE NÃO É PRA SUBIR NA PIA!
DESCE!
PERAÍ! ESSE ELÁSTICO É DIVERTIDO!
DESCE!
?
TUC
!!!!
CRAAAAS!
GPIZZATTO...08

Este espaço é para você expor suas ideias, respondendo a temas levantados por nossa redação. Participe, envie sua opinião para animepro@uol.com.br e caso não concorde com as opiniões dadas aqui, opine e discuta na nossa página no Orkut e em nosso Fórum.

Você acha que qual gênero de mangá o mercado brasileiro ainda está carente?

TEMA DA PRÓXIMA EDIÇÃO:

Onde você costuma comprar seus mangás?

>> FÓRUM: www.animepro.com.br/forum
ORKUT: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

CLÁSSICOS! NO BRASIL NÃO HÁ NENHUMA EDITORA QUE INVISTA EM VÁRIOS CLÁSSICOS. TIVEMOS A CONRAD PUBLICANDO ALGUMA COISA E RECENTEMENTE A NEWPOP EDITORA MARCOU ALGUNS PONTOS COM A PUBLICAÇÃO DE SPEED RACER, NUMA OBRA DE COLECIONADOR.
RUBENS DOS SANTOS

ACHO QUE HÁ MUITOS SHOUJOS NO MOMENTO, AS EDITORAS TINHAM QUE DAR UM TEMPO E DAR UMA BALANCEADA COM SHOUNENS E TÍTULOS MAIS ADULTOS.
RAFAEL MENDES

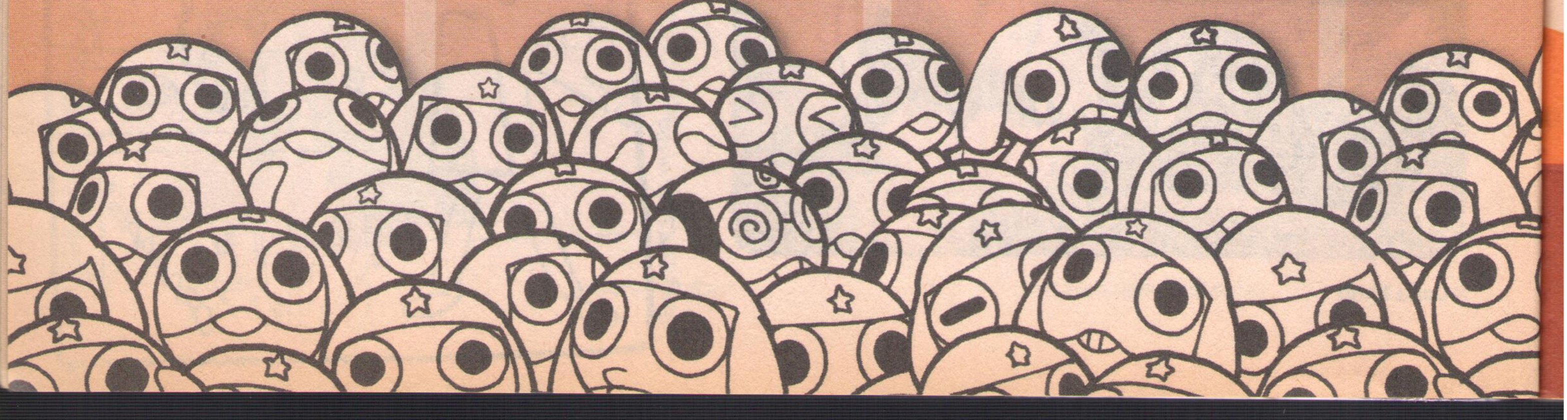
ADORARIA QUE ALGUMA EDITORA INVESTISSE MAIS NO GÊNERO DOS HENTAIS. A JBC CHEGOU A LANÇAR ALGUNS TÍTULOS NESSE SEGMENTO (SÓ QUE BEM MAIS LEVES) E PELO QUE VEJO AS VENDAGENS SÃO MUITO BOAS. ACHO QUE O MERCADO BRASILEIRO RECEBERIA MUITO BEM TÍTULOS HENTAIS.
VINICIUS ALVES TORRES

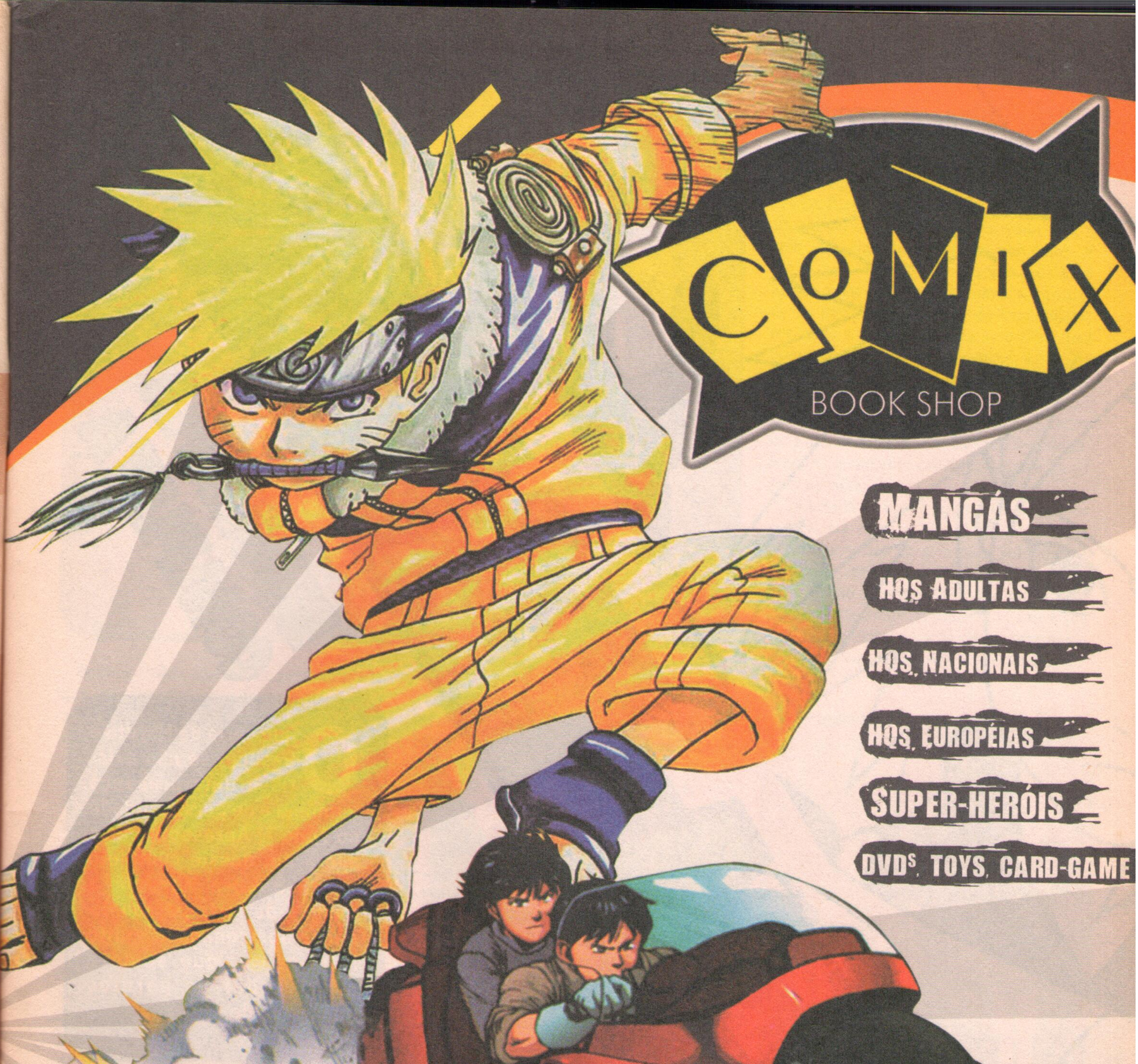
ACHO QUE FALTAM MANGÁS NO ESTILO GEKIGÁ (LOBO SOLITÁRIO, YUKI, VAGABOND). A CONRAD COMEÇOU A PUBLICAR VÁRIOS MANGÁS E TINHA TUDO PARA CONQUISTAR O ESPAÇO DESSE GÊNERO, MAS COM SUA FALÊNCIA TUDO FOI PARA O LIMBO.
ALMIR DE FREITAS CORSO

Apesar de termos mais de 20 títulos todos os meses nas bancas, se formos analisar, todos eles são shoujos ou shonens, salvo raras exceções. Por isso, acho que temos espaço para mangás voltados a um público mais velho (tanto masculino como feminino) e, por que não, mangás hentais e yaois.
Antonio Augusto

MANGÁS DE ESPORTES FARIAM MUITO SUCESSO POR AQUI. SÓ TIVEMOS SLAM DUNK E NÃO SEI COMO ATÉ HOJE NÃO TIVEMOS PUBLICADO POR AQUI O MANGÁ BASEADO EM SUPER CAMPEÕES. FARIA MUITO SUCESSO.
LUCIMARA P. SELENA

NO MUNDO INTEIRO ESTÁ HAVENDO UMA INVASÃO DE MANGÁS YAOIS, MAS AQUI NO BRASIL NÃO TEMOS NADA, A NÃO SER GRAVITATION, PUBLICADO PELA EDITORA JBC. PRA MIM, PODERIAM SER PUBLICADO PELO MENOS UNS DOIS MANGÁS YAOIS POR MÊS. EU IRIA ADORAR.
MELISSA SANTANA DE SOUZA





COMIX
BOOK SHOP

MANGÁS

HQS ADULTAS

HQS NACIONAIS

HQS EUROPÉIAS

SUPER-HERÓIS

DVD^S, TOYS, CARD-GAME

www.comix.com.br

Visite nossa loja: Alameda Jaú, 1998 - Cerqueira César - São Paulo - SP
(Próximo à estação Consolação do Metrô)
(11) 3088-9116 | 3898-2034 - atendimento@comix.com.br

Por Flávia Pimenta (Deusa Tsukihime)

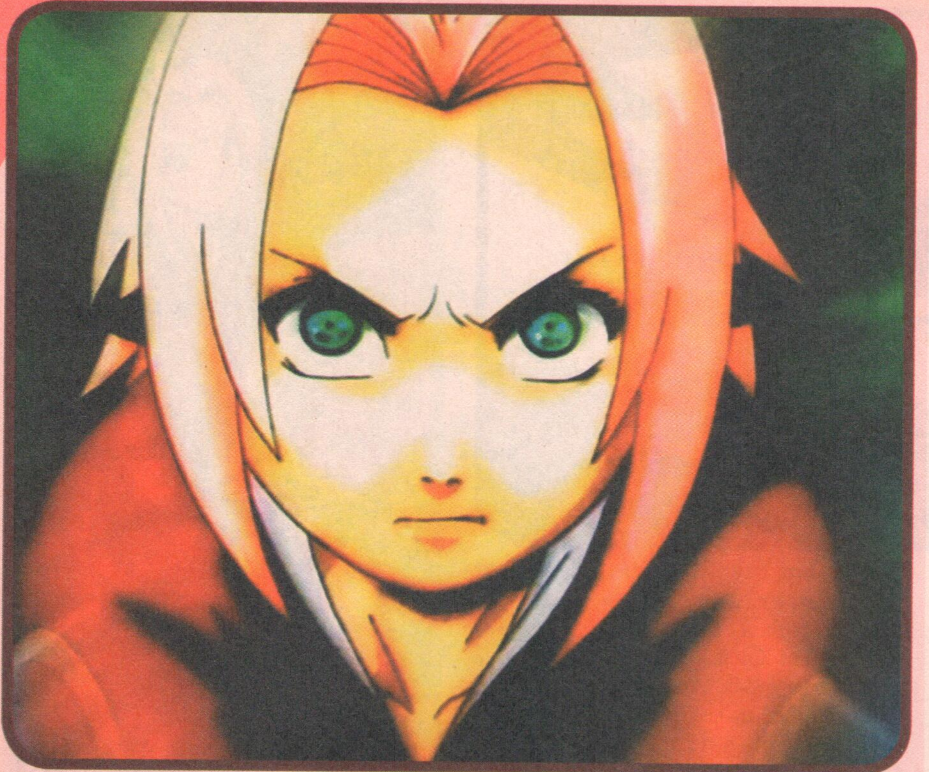
SAKURA HARUNO

BIOGRAFIA COMPLETA

O que seria de Naruto e Sasuke, se não existisse uma presença feminina e de personalidade no Time 7? Apresentaremos agora um dossiê completo sobre Sakura Haruno, a menina de forte personalidade, apaixonada e muito inteligente, que sempre quer ajudar os garotos quando pode.

O Início

Sakura é o terceiro membro da equipe de Kakashi Hatake, o time sete, ela é um ponto médio entre as habilidades de Naruto e Sasuke. Estritamente com suas habilidades medianas, até ao ponto de não ter um jutsu característico (como o clone das sombras de Naruto), Sakura mostrou um desenvolvimento muito grande ao longo da série e principalmente ao longo do mangá (já que não existe filler no mangá). Começou do nada, apenas como uma admiradora de Sasuke, deixando a impressão de que só por causa dele ela decidiu entrar no mundo dos ninjas, levando menos a sério do que deveria, até que suas experiências a moldaram e ela se tornou uma verdadeira kunoichi (ninja mulher).



Sakura tinha uma dupla personalidade que, geralmente, manifestava-se apenas para o público, uma imagem interna dela denominada "Sakura interior", que ficava escrito na testa dessa manifestação, que transmitia suas verdadeiras emoções. Sakura era educada e agradável na maior parte do tempo, mas o que ela verdadeiramente sentia e não demonstrava para as pessoas que a cercavam, ficava por conta da sua "Sakura interior", que era o que ela realmente estava pensando sobre a situação. Ela tinha um sentimento grande por Sasuke e Naruto por ela, formando um triângulo amoroso, sendo que Sasuke não dá a mínima importância para esses sentimentos e só pensa em sua vingança pessoal. Rock Lee também chamou a atenção de Sakura na segunda fase do Torneio Chunnin, já que ele decidiu protegê-la com a própria vida toda vez que se encontrassem.

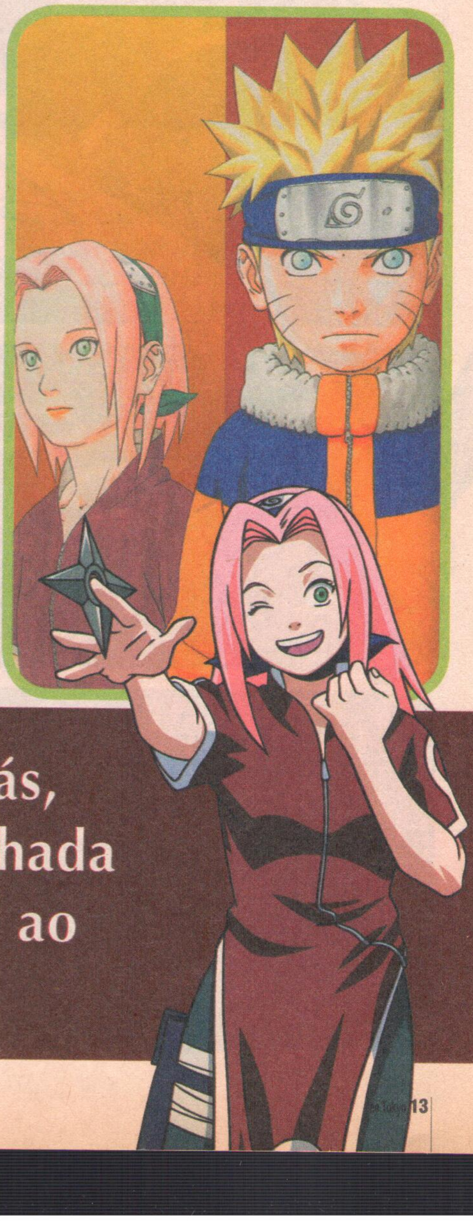
Outra pessoa importante desde a infância de Sakura foi sua amiga e ao mesmo tempo rival, Ino. Quando pequena, as colegas de classe de Sakura a tratavam mal por causa de sua grande testa, e Ino foi à única que se importou e quis se aproximar de Sakura, tornando-se sua única amiga, até que, com o aparecimento de Sasuke, as duas se tornaram rivais pela atenção dele. Ambas deixaram o cabelo crescer, pois se acreditava que Sasuke gostasse de meninas com cabelos compridos.

A primeira grande missão de Sakura foi ir ao País da Onda, onde o time sete precisava escoltar o construtor de pontes Tazuna. Ela não se envolveu em qualquer grande luta, mas permaneceu guarda-costas, enquanto Naruto, Sasuke e Kakashi lutavam contra Zabuza e Haku. Ela chegou a chorar quando Sasuke parecia estar morto, quebrando a regra de que os ninjas não podem permitir que as emoções o controlem. Foi nesta missão que o líder do time, o professor Kakashi, apresentou um exercício de controle de chakra no qual apenas ela foi bem-sucedida logo na primeira tentativa. Nem mesmo Naruto e Sasuke conseguiram acertar na primeira tentativa. Então Kakashi explica que Sakura era a que possuía melhor controle de chakra.

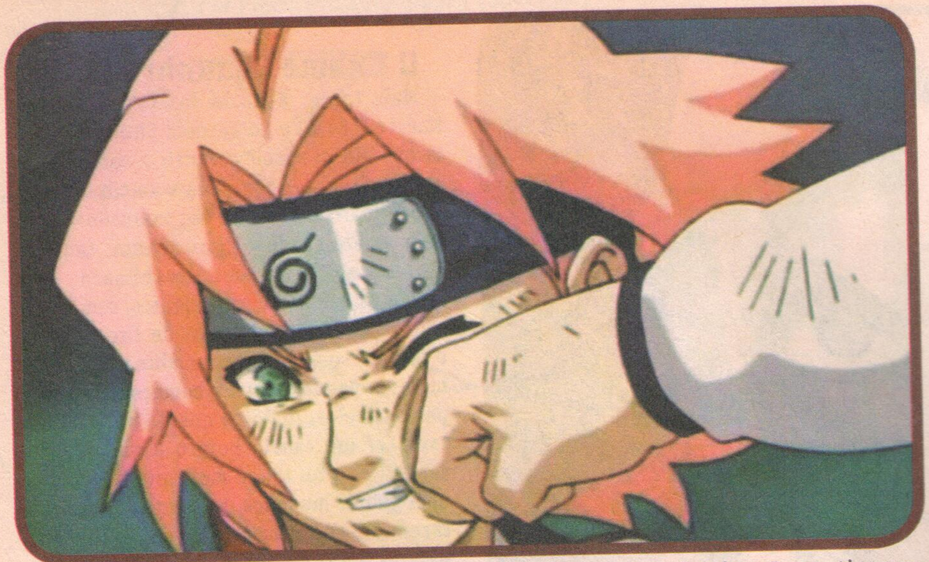
O Exame Chuunin

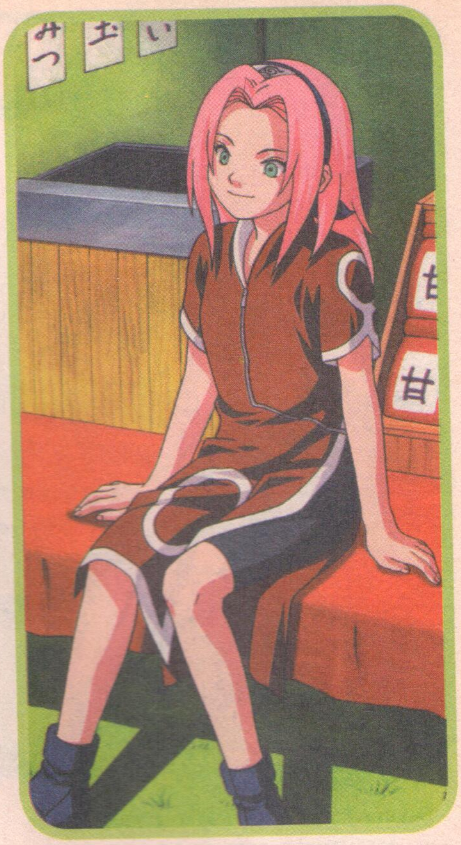
Mais tarde, Kakashi inscreveu Sakura, Naruto e Sasuke no Torneio Chuunin. E foi lá que ela precisou garantir a sobrevivência de Sasuke, logo após o encontro com Orochimaru que tinha lhe marcado com o selo amaldiçoado e Naruto, que também tinha sido ferido por Orochimaru. Com ambos os meninos inconscientes, sendo atacados pelos subordinados de Orochimaru, o trio do som, um dos membros, Kin, uma menina, pegou Sakura e começou a puxá-la pelos cabelos, dizendo que de nada adiantava ter um cabelo bonito e grande para ser ninja, e foi nesse momento que houve uma grande mudança no interior de Sakura, fazendo-a cortar os cabelos com uma kunai para se livrar de Kin.

Libertada de Kin, e agora com os cabelos curtos, ela volta a lutar desesperadamente contra o trio do som para defender os meninos, mesmo sendo duramente agredida, como quando Zaku lhe golpeou a cabeça fortemente. É então que Ino e sua equipe aparecem para ajudá-la, mas nesse momento Sasuke já havia despertado e, sob



> "Tudo que fiz foi ver vocês de trás, agora quero que deem uma boa olhada nas minhas costas!" (Referindo-se ao seu amadurecimento.)



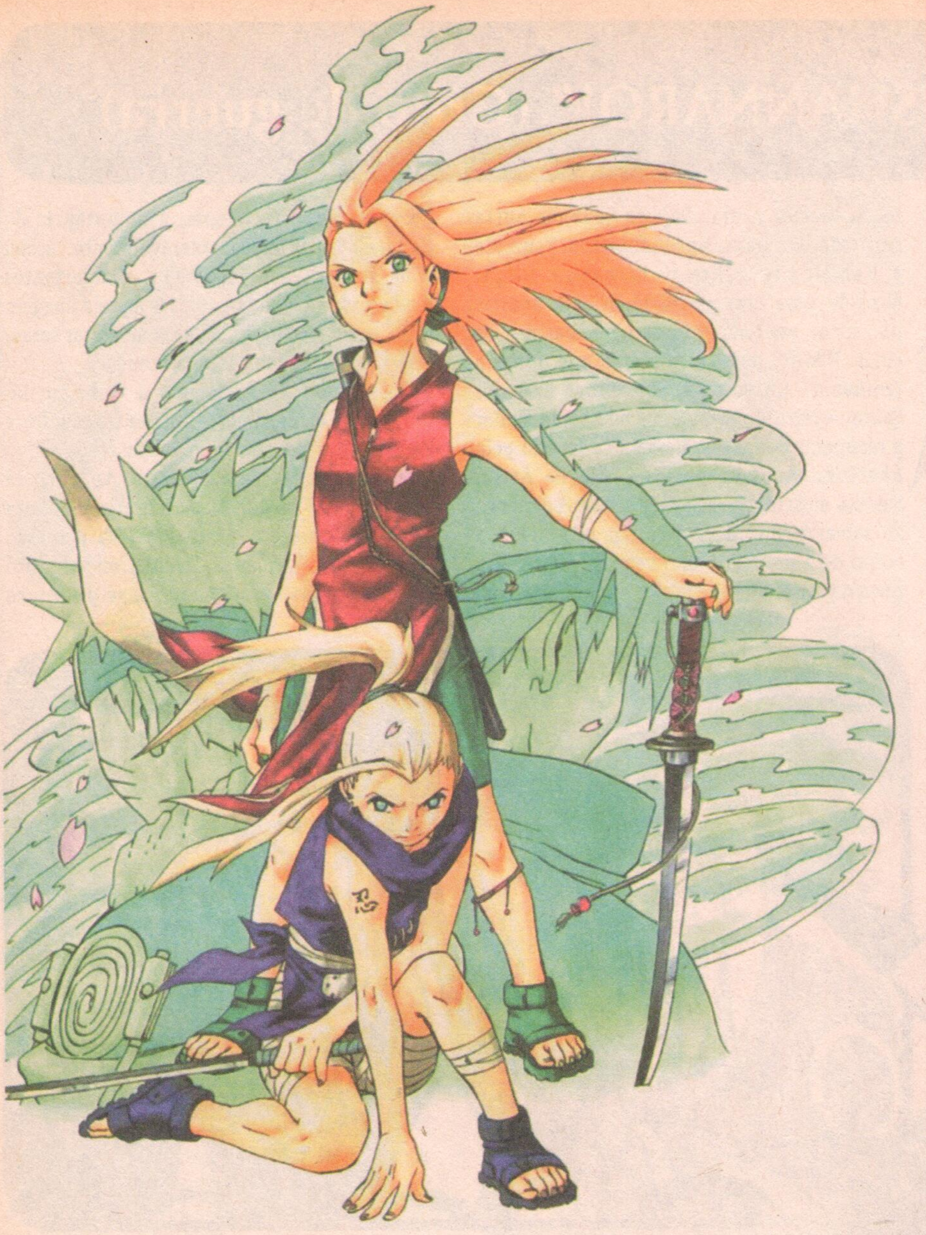


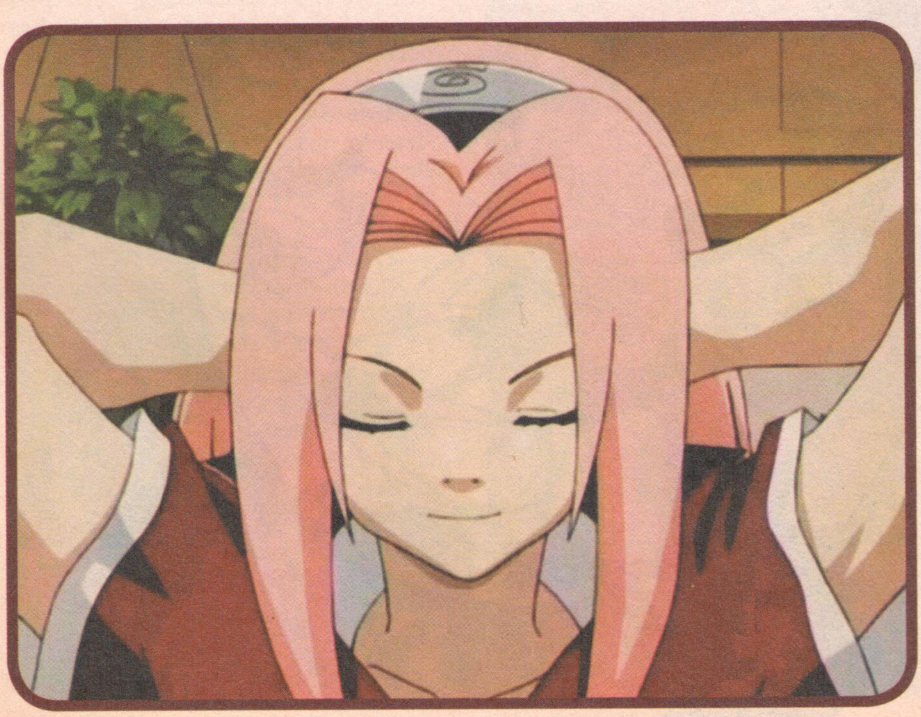
o controle do selo amaldiçoado, arrancou os braços de Zaku, fazendo com que Sakura se desesperasse e o impedisse de matar o inimigo, abraçando-o e segurando-o, fazendo com que o selo voltasse a ficar normal.

O selo de Orochimaru foi uma constante preocupação na mente de Sakura, quase fazendo com que Sasuke não continuasse mais no exame. Apesar da preocupação de Sakura, Sasuke continuou no torneio e foi atendido por Kakashi, que suprimiu o selo. Sakura em seguida, precisou enfrentar uma situação difícil na continuidade do torneio, enfrentando Ino nas lutas preliminares. As duas revelaram-se iguais no combate até que Ino usou um truque, cortando o próprio cabelo, para segurar Sakura enquanto ela executava seu jutsu que invade a mentes. Embora a intenção fosse fazer Sakura desistir da luta, através da transferência, Ino não sabia da dupla personalidade de Sakura e nesse momento a "Sakura interior" se tornou a personalidade dominante e forçou Ino a sair. Cada uma deu um golpe final depois, até que ficaram inconscientes e a partida ficou empatada.

Na continuidade do torneio, Sakura ficou como espectadora na luta de Sasuke contra Gaara. Mas com a aliança da vila da Areia com a vila do Som, a invasão na vila da Folha havia começado e mais uma vez Sakura mostra sua eficiência em controle de chakra que a permitiu escapar o jutsu de Kabuto que colocou os demais espectadores adormecidos. Com ordens de Kakashi, ela acordou Naruto e Shikamaru e acompanhados pelo cão ninja de Kakashi, Pakkun, foram atrás de Sasuke e Gaara. E foi nesse momento que Sakura sofre uma terrível revelação... Ela e Pakkun usavam o mesmo xampu. Quando Gaara foi finalmente encontrado, ele começou a se transformar em uma terrível mistura de ser humano e um monstro feito de areia, que estava perseguindo Sasuke. Quando Naruto apareceu, Gaara atacou Sakura, que estava cuidando de Sasuke. Ele a prendeu na árvore em uma grande manta de areia que lentamente ia apertando o corpo

> "Você não sabe, Ino? Mulher tem que ser forte para sobreviver!"





todo dela. Gaara disse que aquilo esmagaria Sakura até a morte e, com a determinação de Naruto de proteger seus amigos, conseguiu salvar Sakura.

O Amadurecimento de Sakura

Após o torneio, o time de Sakura passou por uma pequena missão no País do Chá (filler), onde Sakura desempenhou papel decisivo para o sucesso da missão, pois até esse momento a posição da menina era a de donzela em perigo, e assim continuou por muito tempo no decorrer da série e do mangá. Neste filler, foi a única missão de Sakura bem-sucedida.

Sasuke, entretanto, sofreu bastante na última missão, assim como Naruto, pois não tiveram chance de se recuperar direito da luta na invasão da vila da Folha, e Sakura se dedicou a cuidar de Sasuke que estava hospitalizado, mas esse era muito indiferente e desafiou Naruto para uma luta, no telhado do hospital. Sakura ficou apenas olhando enquanto os dois lutavam e estavam usando suas técnicas máximas. Desesperada por causa da situação e preocupada com o que aconteceria, ela corre na direção dos dois, ficando bem no meio de onde haveria o choque entre o chidori e o rasengan, mas ela é salva no último minuto por Kakashi, que paralisa o ataque dos meninos. O professor conforta Sakura, e ela disse que escondeu por muito tempo de Naruto o selo amaldiçoado de Sasuke. E enquanto isso, o próprio Sasuke se preparava para sair da vila da Folha e ir atrás de Orochimaru.

Antes mesmo de Sasuke atingir os portões da vila, Sakura o impede de continuar e tenta convencê-lo a ficar, dizendo que ela se ofereceria para ajudá-lo em sua vingança. Ela chorou e abriu seu coração para ele, que friamente a golpeou e a deixou de lado. Na manhã seguinte ela levantou e foi dizer à Tsunade, que agora era a Hokage, que Sasuke havia ido embora, e por fim Tsunade decidiu que um time haveria de ser formado para buscar Sasuke. Antes de Naruto e o time formado sair para a missão, Sakura implorou a Naruto que trouxesse Sasuke de volta, e Naruto assim prometeu, mas logo após a partida do time de resgate, Sakura percebeu que ela mesma deveria se tornar mais forte e, assim, trazer Sasuke de volta. Foi aí que ela procurou Tsunade e pediu a Hokage para que a treinasse. Tsunade ficou impressionada com a determinação de Sakura e a aceitou como aluna e, com o passar do tempo, ensinou à menina todas as suas técnicas.

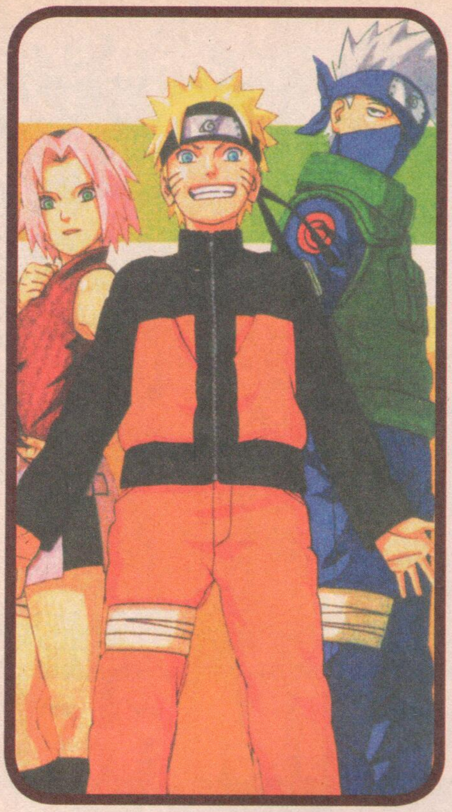
Sakura na fase Shippuden

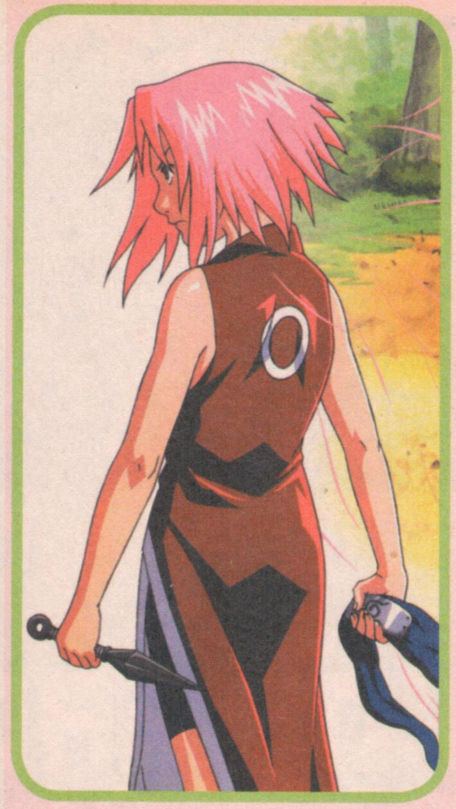
Sobre os olhos atentos de Tsunade, Sakura desenvolveu muito suas habilidades como, principalmente, ninja médica. Quando ela e Naruto fizeram o teste dos sinos com Kakashi e quando se formaram

"SHANNARO!" (Grito de guerra)

na academia ninja, Sakura revelou outra surpresa. Ela havia aprendido com Tsunade a habilidade sobre-humana de força, abrindo uma cratera no chão com apenas um soco, encontrando assim Kakashi e os sinos. Não foi por muito tempo que durou a reunião do antigo time sete, e logo Kakashi, Sakura e Naruto receberam a missão de ajudar a recuperar Gaara que havia sido levado pela Akatsuki. Após chegarem à vila da Areia, Sakura mostrou ainda mais seu crescimento ao salvar a vida de Kankurou, retirando do corpo dele um fortíssimo veneno. Nesta fase nova da série, onde os personagens estão com 16 anos, respectivamente, a importância de Sakura aumentou consideravelmente, assim como suas participações em lutas importantes e decisivas, deixando para trás aquela imagem que ela tinha de personagem sem muitas características que chamassem a atenção.

Foi na vila de Areia que a velha anciã, Chiyo, notou as semelhanças entre Sakura e Tsunade. O trio, com a participação de Chiyo também, saiu em busca de Gaara. Ao longo da busca, Itachi bloqueou o caminho e Sakura descobre que ele é o culpado pela obsessão do Sasuke por vingança. Itachi prende Naruto em um genjutsu e quando esse se preparava





para atacar Itachi, depois de sair do genjutsu, descobre-se que aquele não era o verdadeiro. Um grupo de apoio composto por Rock Lee, Tenten, Neji e Gai aparece para auxiliar. Ao invadirem o esconderijo da Akatsuki, apenas Sasori e Deidara se encontravam nele, Sasori era o neto de Chiyo e Deidara o akatsuki que havia levado Gaara da vila da Areia. Deidara fugiu com Gaara enquanto Sasori permaneceu para enfrentar Chiyo e Sakura. Chiyo e Sasori são especialistas em usar marionetes como ferramentas de ataque, e Sasori escondia seu verdadeiro corpo dentro de uma de suas marionetes. Com a ajuda de Chiyo, Sakura quebrou a marionete falsa, revelando o corpo de Sasori; mas ele havia se tornando uma marionete, então invoca a marionete que havia feito com o corpo do terceiro Kazekage (pai de Gaara morto por Orochimaru) para a luta. Apesar das modificações feitas no corpo do Kazekage, ele ainda mantia suas habilidades de quando era vivo, que era a capacidade de usar areia de ferro, que Sasori havia misturado com os próprios venenos que criava, e em contrapartida, Chiyo apelou pelas suas marionetes mais fortes, que eram os corpos dos pais de Sasori.

A luta era muito difícil e chega um momento em que Chiyo usa os fios de chakra e, controlando a própria Sakura, consegue vencer Sasori que desfere um último golpe em Sakura, a fim de envenená-la, mas em tempo, Chiyo usa o antídoto que havia recebido de Sakura e impede que ela morra. Depois de cair, Sasori ainda diz que iria se encontrar com um espião que ele havia infiltrado no grupo de Orochimaru e revela os detalhes. Enquanto isso, Naruto e Kakashi haviam conseguido resgatar Gaara, mas ele já estava morto, até que Chiyo usa uma técnica que devolveria a vida à Gaara em troca da sua, mas antes de morrer, ela diz à Sakura que ela podia ultrapassar Tsunade, Sakura tenta evitar a morte de Chiyo, mas sem sucesso.

Após despedir-se de Chiyo em seu túmulo, o time sete volta para a vila da Folha levando o relatório sobre Sasori e descobre que até se recuperar da luta contra Deidara, o time sete seria chefiado por outra pessoa e haveria um novo membro, essas pessoas eram Yamato e Sai. A missão era pegar o espião de Orochimaru, fazendo uma armadilha para ele, pois Yamato iria fingir ser Sasori, e para a surpresa de Naruto e Sakura, o espião era Kabuto, mas na verdade, Sasori que era o espião da Akatsuki para Orochimaru, os papéis tinham sido invertidos agora, eis que Orochimaru também aparece e convida Naruto, Sakura e Sai para se aproximarem, na medida em que Orochimaru falava, Naruto é tomado por um grande ódio e libera o demônio Kyuubi, ferindo Sakura. Depois desses acontecimentos todos e com a fuga de Kabuto e Orochimaru, Sakura usa seus poderes médicos para poder curar as feridas de Naruto, mas não conta que foi ferida por ele, e nesse momento, Yamato também fala com Sakura que ela não deveria esconder os sentimentos que tinha por Naruto, surpreendo-a com isso. Com pistas sobre do esconderijo de Orochimaru, onde possivelmente Sasuke estaria, eis que finalmente Naruto e Sakura se encontram com o amigo... Mas por pouco tempo e ele logo vai embora com Orochimaru novamente...

Agora é continuar acompanhando a série e o mangá para descobrimos como terminará essa saga em busca de Sasuke e, afinal, por quem o coração de Sakura vai bater mais forte? Façam suas apostas!

FICHA DE SAKURA

Nome: Sakura Haruno
Significado do nome: Sakura (Flor de cerejeira) Haruno (Campo de Primavera)
Número de registro Ninja: 012601
Idade: 12 anos (início da série), 16 anos (atualmente na série)
Nascimento: 28/3
Tipo sanguíneo: 0
Peso: 45.4 kg
Altura: 1,61 m
Vila: Folha
Rank: Chuunin
Time: Kakashi Hatake, Naruto Uzumaki, Sasuke Uchiha (início da série), Yamato, Sai, Naruto Uzumaki (atualmente na série)
Jutsus: Oukashou, Saikan Chuushutsu, Sakura Fubuki, Shousen
Missões completas:
D-Rank: 12
C-Rank: 9
B-Rank: 6
A-Rank: 7
S-Rank: 0

Por Fábio Garcia

A primeira reação que se tem ao ver o título 1 Litro de Lágrimas é aquele sorrisinho de desdém que damos ao ouvir o nome de alguma telenovela latina, de preferência mexicana. A nossa associação nos faz pensar que se trata daqueles dramalhões em que a mocinha sofre nas mãos de uma vilã sem escrúpulos, mas que no final fica com o mocinho da história. Esse tema, muito comum nessas irreais histórias das novelas, é exatamente o que você NÃO vai encontrar em 1 Litro de Lágrimas. Aqui os personagens são reais, e seus sofrimentos e problemas são enfrentados com a força de vontade daquela que aos poucos perde tudo o que tem. É hora de conhecer, e se emocionar, com a história de Aya.

1 LITRO DE LA

1 LITRO DE LÁGRIMAS

O LIVRO

No ano de 1962 nascia no Japão a garota Aya Kito. Ela tinha uma vida comum até que na adolescência descobriu possuir uma doença incurável. A Degeneração Espinocerebelar é uma doença que faz a pessoa "quebrar" aos poucos, atrofiando o cérebro e tirando a capacidade de se equilibrar, de andar e, depois de um tempo, até de falar. A doença não possui cura, mas é possível fazer um tratamento para retardar os sintomas da doença.

O médico de Aya sugere que ela escreva um diário para que ele soubesse como estava o cotidiano dela e ver o quanto a doença afetava a vida da garota. Mas Aya foi além: começou a colocar seus pensamentos, o que pensava e sonhava para o futuro. Haveria um futuro para ela?

O diário de Aya foi publicado no Japão originalmente para a comunidade que possui problemas físicos, mas a história dramática da garota transformou o livro em algo atrativo para todos. O livro foi publicado em 1986, e Aya tinha apenas 23 anos de idade, mas já não conseguia escrever e falava com a ajuda de uma pequena tabuleta que continha todas as letras do alfabeto japonês.

Dois anos após a publicação do livro, Aya faleceu. Até hoje o livro é muito vendido e é visto como um exemplo na superação de problemas. Afinal nós reclamamos de vida amorosa, de problemas no trabalho, de pequenas dores... mas Aya enfrentava o preconceito das pessoas, os olhares tortos e lutou fortemente até a sua morte.

Em 2004, o livro foi transformado em longa-metragem e até exibido em aviões. Mas a versão mais famosa é a novela japonesa (ou dorama, como também o gênero é chamado) de 2005. Contando a história de Aya Ikeuchi, o dorama de 11 capítulos faz até o maior sociopata do mundo derramar suas lágrimas.

As últimas palavras do diário de Aya são de partir o coração: "O fato de eu estar viva é uma coisa tão encantadora e maravilhosa que me faz querer viver mais e mais."

O DORAMA

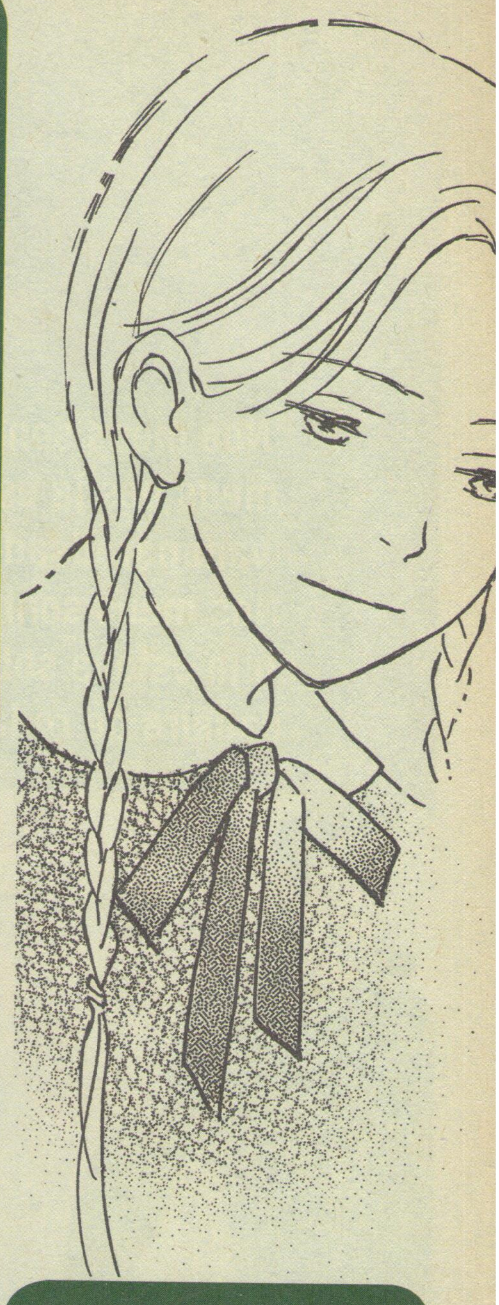
O dorama retrata a vida de Aya Ikeuchi, uma garota alegre que mora com seus familiares em uma pequena casa que também é uma loja de tofu, produzido por seu pai. Ajudando em casa ainda tem a mãe, que é enfermeira, e seus três irmãos menores: Ako (a "rebelde sem causa" da família), Hiroshi (garoto fã de futebol) e a pequena Rika. Aya acabou de terminar o Ensino Fundamental, então precisa fazer um vestibulinho para o concorrido colégio Higashi.

Enquanto corria para fazer sua prova, Aya se desequilibra e é ajudada por Haruto, um garoto que também iria fazer o vestibulinho, mas decidiu de última hora não fazer a prova. Querendo ajudar Aya, ele a leva para fazer a prova, e ambos conseguem passar no colégio.

Por conta das quedas de Aya, sua mãe, Shioka, a convence a fazer alguns exames. O médico logo percebe do que se trata e avisa à mãe que sua filha tem a Degeneração Espinocerebelar. Depois de muitas pesquisas pela Internet, Shioka conta a seu marido sobre o problema da filha.

Enquanto isso a vida anda dura para Aya na escola. Ela é nomeada representante de sala junto com Haruto, despertando a ira das colegas. Além disso Aya chama muita atenção no clube de basquete graças à sua habilidade e sua afinidade e intimidade com Yuji, um veterano do clube de basquete masculino. Uma das primeiras decisões de Aya como representante é tomar as decisões sobre o concurso de coral, então a garota seleciona a música e rege o coral composto pelos alunos da sala. Aya percebe que algo está errado com ela – alguns movimentos que ela executa não saem como ela espera, ou o membro que ela quer mexer fica parado – e se esforça ao máximo no coral, afinal não sabe se terá um futuro muito bom.

Shioka não consegue mais esconder da filha e revela que ela possui uma doença sem cura.



"Por qual motivo eu estou vivendo? Aonde devo ir? Apesar de não conseguir respostas, se escrevo meus sentimentos melhoram."

"Nos meus sonhos, meus pés já estavam paralisados. Nos meus sonhos, eu já estava sobre a cadeira de rodas."

Depois de uma série de exames, o neurologista solicita que ela escreva um diário relatando seus problemas diários de coordenação motora. Obviamente ter uma notícia dessas aos 15 anos é uma bomba para qualquer pessoa.

O dorama então começa a retratar a vida de Aya e como lida com a doença. Conforme a história avança, quem assiste percebe que Aya vai piorando. Os pequenos tropeços que ela tinha no começo começam a se tornar tombos sérios, alguns com necessidade de internação. A perna, que falhava vez ou outra, começa a ficar com problemas constantes, fazendo com que Aya ande de uma maneira estranha – os amigos maldosos de Hiroshi, com 11 anos de idade, começam a tirar sarro da irmã dele por andar "feito um pinguim". Os problemas familiares também são retratados nas cenas com a irmã Ako, que chega ao cúmulo de dizer que gostaria de estar doente também só para ter atenção dos pais.

A família inteira precisa se adaptar às limitações de Aya, mas sempre o fazem de uma maneira alegre para não demonstrar fraqueza. Por exemplo: quando Aya não conseguia mais segurar o hashi (os palitinhos) para comer, ou mesmo quando não conseguia mais segurar a tigela de cerâmica, Shioka propõe a toda família uma troca de talheres e tigelas (todas de plástico) e dá talheres ocidentais para Aya semelhantes aos que damos para crianças.

No colégio Higashi as coisas não vão muito bem também. O colégio é cheio de escadas, e Aya precisa sempre contar com a ajuda dos outros. Durante as aulas a garota não consegue copiar tudo a tempo, fazendo com que a classe se atrase um pouco nos estudos. Tudo isso vai acumulando até que os alunos reclamam com seus pais. E na reunião de pais e mestres a opinião dos responsáveis pelos alunos é unânime: querem que Aya saia da escola e vá para um colégio de deficientes. Aya, que diz que só sobrevive, pois sabe que encontrará o sorriso das amigas quando chegar à escola, entra em pânico ao ver que a querem longe de lá.

O título do livro é explicado num momento em que Aya conversa com todo mundo de sua sala. Ela diz que, para conseguir ir até a frente da sala e contar sobre sua doença, foi necessária muita coragem e cerca de um litro de lágrimas.

É interessante a visão que os japoneses têm das lágrimas. Enquanto aqui no Brasil as lágrimas são demonstradas como reflexo de fraqueza da pessoa, no Japão eles consideram uma etapa fundamental para acabar com as angústias. Um exemplo pode ser visto no filme A Viagem de Chihiro. No meio do filme a garota Chihiro, já sendo chamada de Sen, começa a sentir todo o peso do mundo em suas costas, afinal trabalha numa casa de banhos para poder salvar seus pais e salvar a si mesma. Percebendo que a garota está muito mal, Haku entrega a ela um bolinho de arroz "mágico" que a fará recuperar as forças. Ao comer o bolinho, lágrimas gigantes começam a sair dos olhos de Chihiro enquan-

"O fato de eu estar viva é uma coisa tão encantadora e maravilhosa que me faz querer viver mais e mais."

to Haku diz para ela continuar chorando, pois isso a fará se recuperar logo.

Como toda garota, Aya se apaixona também. Ela possuía uma paixão platônica pelo veterano do time de basquete, mas ficava extremamente balançada com o carinho e a personalidade de Haruto. Haruto é filho de um neurologista que trabalha no hospital em que Aya se trata, e sofre por pressão familiar, afinal seu irmão mais velho morreu e seus parentes depositam nele todas as esperanças da família – por isso ele não queria fazer o vestibulinho para o mesmo colégio em que seu irmão havia estudado. Aliás, Haruto parece indispensável para a história, mas é o único personagem que foi criado exclusivamente para o dorama e que não possui nenhum correspondente na vida real.

O dorama avança até o final da vida de Aya. Perto de sua morte começam a publicar textos dela numa revista para deficientes, e esses textos fazem tanto sucesso que logo pedem o diário da garota para ser publicado.

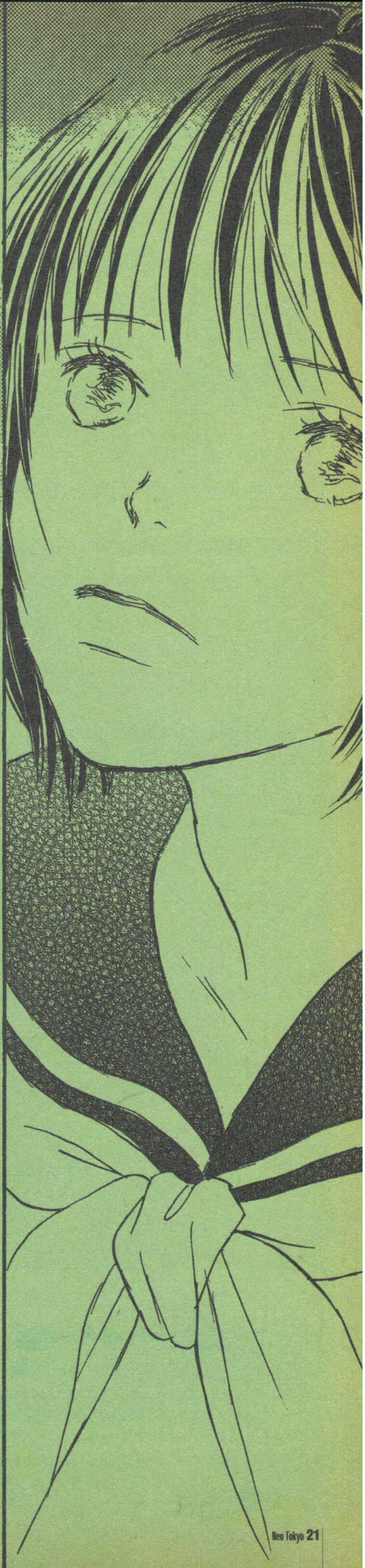
Aya Ikeuchi é interpretada pela atriz e modelo Erika Sawajiri, que faz um trabalho primoroso como a protagonista de 1 Litro de Lágrimas. Seu sorriso é confortante, a garra da personagem é bem demonstrada e até suas limitações. É de se impressionar o realismo com que a atriz retrata as dificuldades motoras de Aya, principalmente em seu estado terminal. Quando Aya consegue falar apenas sílaba por sílaba a atriz mantém o fôlego na interpretação e torna a personagem verossímil para o público. Já Ryo Nishikido tem uma interpretação bem menos brilhante, mas ele dá personalidade ao Haruto e sua química com Erika é ótima.

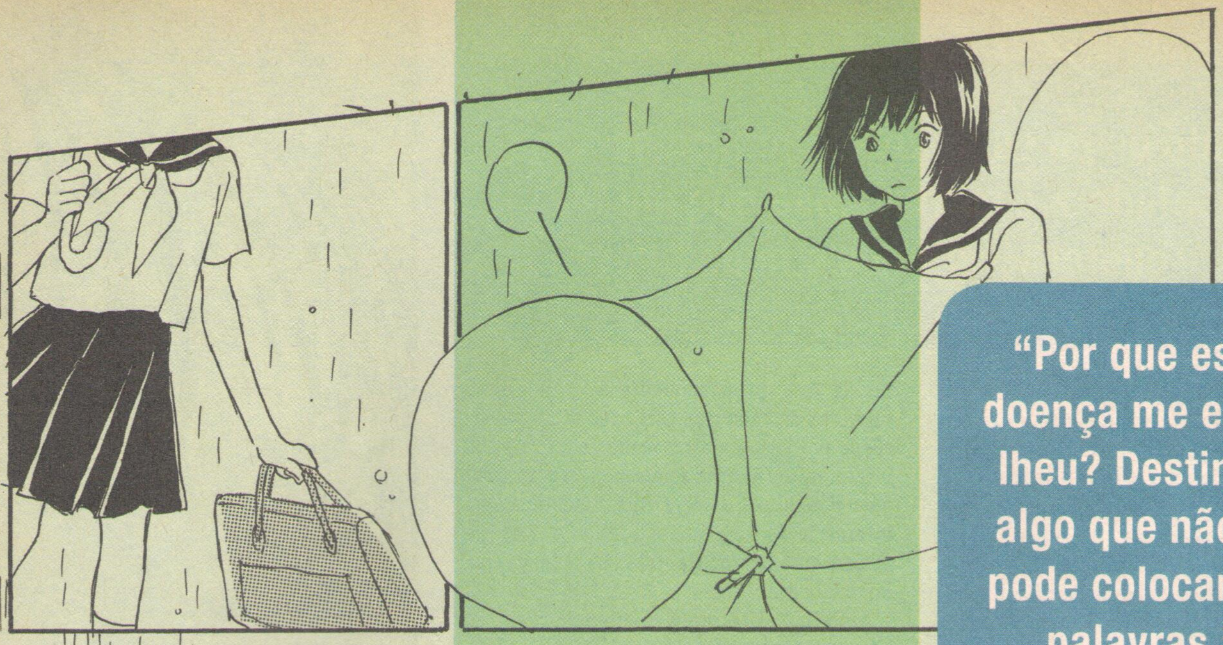
Ainda no rol das grandes interpretações, não há como não comentar a atriz que faz Shioka Ikeuchi: Hiroko Yakushimaru. A personagem ganhou muito com a interpretação da atriz. Nas cenas em que Shioka esconde da família a doença da filha usando um sorriso são brilhantes, pois, embora o sorriso, vemos nos olhos da atriz a dor que a personagem sente ao saber que o sorriso é falso.

A trilha sonora é bem dramática. A banda Remioromen cuida de duas músicas incidentais do dorama: Konayuki, que serve como tema romântico entre Aya e Haruto, e a música 3 gatsu9ka, que é a música usada no concurso de coral e que aparece em diversos momentos da série. O tema de encerramento é Only Human, do cantor coreano K. Esse single vendeu, na época do dorama, cerca de duzentas mil unidades.

O sucesso do dorama rendeu um episódio especial, resgatando os atores do dorama original.

"Se não fosse por essa doença, eu conseguiria me apaixonar e não depender de ninguém para viver."





"Por que essa doença me escolheu? Destino é algo que não se pode colocar em palavras."

UMA ANÁLISE MAIS PESSOAL

A pergunta que o leitor dessa matéria deve fazer é essa: "Será que dá para chorar com isso ou é apenas ladainha de quem escreve essa matéria? Afinal eu nunca chorei com nada." Fugindo um pouco da imparcialidade pedida por essa matéria, preciso confessar que nunca fui fã de doramas. Achava as atuações exageradas e os roteiros ruins. Tudo mudou depois que comecei a ver 1 Litro de Lágrimas. Em algumas outras séries e filmes já havia me emocionado um pouco (por exemplo, quem nunca chorou com o final do filme Hotaru no Haka – o Túmulo dos Vagalumes do Estúdio Ghibli?), mas nunca chorei tanto quanto em 1 Litro de Lágrimas.

Achei o título exagerado, mas mais exagerado foi ter chorado em todos os 11 capítulos do dorama, em menor ou em maior grau. Aqueles que dizem que possuem coração de pedra também podem se emocionar. Tive relatos de pessoas que começaram a assistir ao dorama e falaram "Mas eu não chorei no começo". Com o tempo os problemas da Aya começaram a entrar na pessoa e logo as lágrimas saíam.

Uma das características que faz com que o espectador se emocione mais é o fato de 1 Litro de Lágrimas ser baseado em fatos e acontecimentos reais. Essa verossimilhança sempre funcionou na mídia, pois inconscientemente torna possível para o espectador que o que acontece na tela possa vir a acontecer na vida real com alguém próximo ou com a própria pessoa. Mas não podemos atribuir os méritos das lágrimas apenas ao fato de ser uma história real, tudo é executado com maestria para arrancar emoção das pessoas que assistem.

O encerramento é uma das coisas mais lindas que vi, com uma música bonita e um vídeo mostrando fotos da verdadeira Aya, além de trechos do diário. A trilha sonora consegue emocionar mesmo sem conferir a letra da música, só pela melodia e pela empolgação de quem canta.

A caracterização dos personagens passa longe do exagero dos outros doramas que tentei acompanhar. Mesmo os personagens mais caricatos, como o pai de Aya, possuem a função de ser alívio cômico para o dorama e não incomodam. Muito pelo contrário, sua alegria de encarar os desafios sorrindo chega a ser motivador.

Mais que uma série que vá te emocionar, considero sem o menor erro que o dorama de 1 Litro de Lágrimas é obrigatório. E não digo isso para os leitores da revista, digo que é obrigatório para todas as pessoas mesmo. A história de Aya é um verdadeiro exemplo de vida e é algo que deveria ser visto por todas as pessoas. Você verá que seus problemas não são tão grandes quanto você pinta, e que você pode resolvê-los... com ou sem lágrimas. E, quando menos esperar, você olhará para seus problemas do passado com um sorriso no rosto. Mas, para chegar a esse sorriso, você verá que foi necessário cerca de 1 litro de lágrimas.

E O MANGÁ?

Em 2005, a editora Gentosha publicou o mangá de 1 Litro de Lágrimas em volume único, escrito e desenhado por Kita. O mangá segue o livro original de 1986 e conta a história da Aya Kito e toda sua jornada para se adaptar à doença. E não precisa ficar chateado sobre a dificuldade de ler esse mangá em japonês, pois a NewPOP Editora já anunciou que lançará 1 Litro de Lágrimas em português.

O mangá sairá no formato original e será também em volume único. É uma boa pedida para quem quer conhecer a história de uma das garotas mais corajosas do Japão, posto só conquistado depois de muitas lágrimas derrubadas.

Leitura
o seu melhor
investimento
6 COMPARATIVOS DE TIRAR O FÔLEGO
AGILE NA PISTA
E UMA PRÉVIA DA BRIGA CONTRA FOX E C3
CAR AND DRIVER
22
LUTA MARCIAL: CHERY TIGGO x FORD ECOSPORT
RIXA CLÁSSICA: VETTE STINGRAY 1963 x JAGUAR E-TYPE 1970
www.caranddriverbrasil.com.br
Pega de gigantes
AUDI R8 V10 ENCARA A FERRARI SCUDERIA
E MAIS: CADILLAC CTS V x JAG
21
AGILE: A PRIMEIRA FOTO
R8 & AUTO UNION T
Reina

A emoção de dirigir todos os carros do mundo

Só a CAR AND DRIVER conta com acesso irrestrito a uma rede mundial de informações que cobre Estados Unidos, Europa, Ásia e América Latina, além, é claro, de todas as novidades aqui do Brasil.

Você vai se sentir realmente ao volante de todos os carros do mundo.

NAS BANCAS
pelo www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

EDITORA escala

CAR AND DRIVER. A revista de automóveis mais vendida do mundo.

CLANNAD

“Eu odeio esta cidade”. “É um lugar manchado de memórias que quero esquecer”. “Vou para a escola todos os dias”. “Converso com meus amigos”. “Volto para casa que não quero voltar”. “Fazendo isso... será que algo irá mudar?”.

Por Leandro Nisishima - nisishimaleandro@msn.com

Essas frases ditas por Okazaki Tomoya, o protagonista do animê Clannad soam como palavras de um delinquente qualquer. E de fato, Okazaki é na definição dos japoneses um perfeito delinquente. Porém, nesse dia, no caminho para escola, o rapaz terá uma grata surpresa que mudará para sempre os rumos de sua vida. No meio da longa subida para o colégio, Okazaki encontrará uma garota de aparência frágil bem em frente a algumas cerejeiras.

Um tanto depressiva, a menina diz as seguintes frases: “Você gosta dessa escola?”. “Eu gosto muito dela”. “Mas tudo tem que mudar um dia...”. “Os momentos divertidos, os momentos de alegria, tudo...”. “Tudo um dia tem que mudar”. “Mesmo assim você ainda vai gostar desse lugar?”. Embora não se apresente à Tomoya nesse momento, a garota atende pelo nome de Furukawa Nagisa. E por mais que pareça, Nagisa não estava falando com Tomoya naquele momento, mas sim consigo mesma. O pró-

“Essa contradição no pensamento dos dois é o início de uma longa “jornada”. Tomoya passará a ter interesse na Nagisa por causa da maneira como ela enxerga o mundo...”

prio protagonista observa isso, ainda assim decide dar uma resposta a essa filosófica pergunta.

Perceba nesse trecho as contradições no pensamento dos dois personagens. Enquanto para Tomoya nada muda e por isso traz tristeza, para Nagisa essa mesma tristeza é trazida por causa das mudanças. Num estado “estacionário” Nagisa consegue a felicidade, enquanto Tomoya vive num inferno astral. Por outro lado, a resposta imediata de Tomoya a Nagisa é facilmente dada pela própria situação do rapaz, que vê na mudança algo de bom, mesmo que não saiba exatamente o quê. Dito isso, Tomoya segue pelo seu longo caminho até a escola, com Nagisa logo atrás. E dessa forma começa Clannad.

O mundo de Nagisa

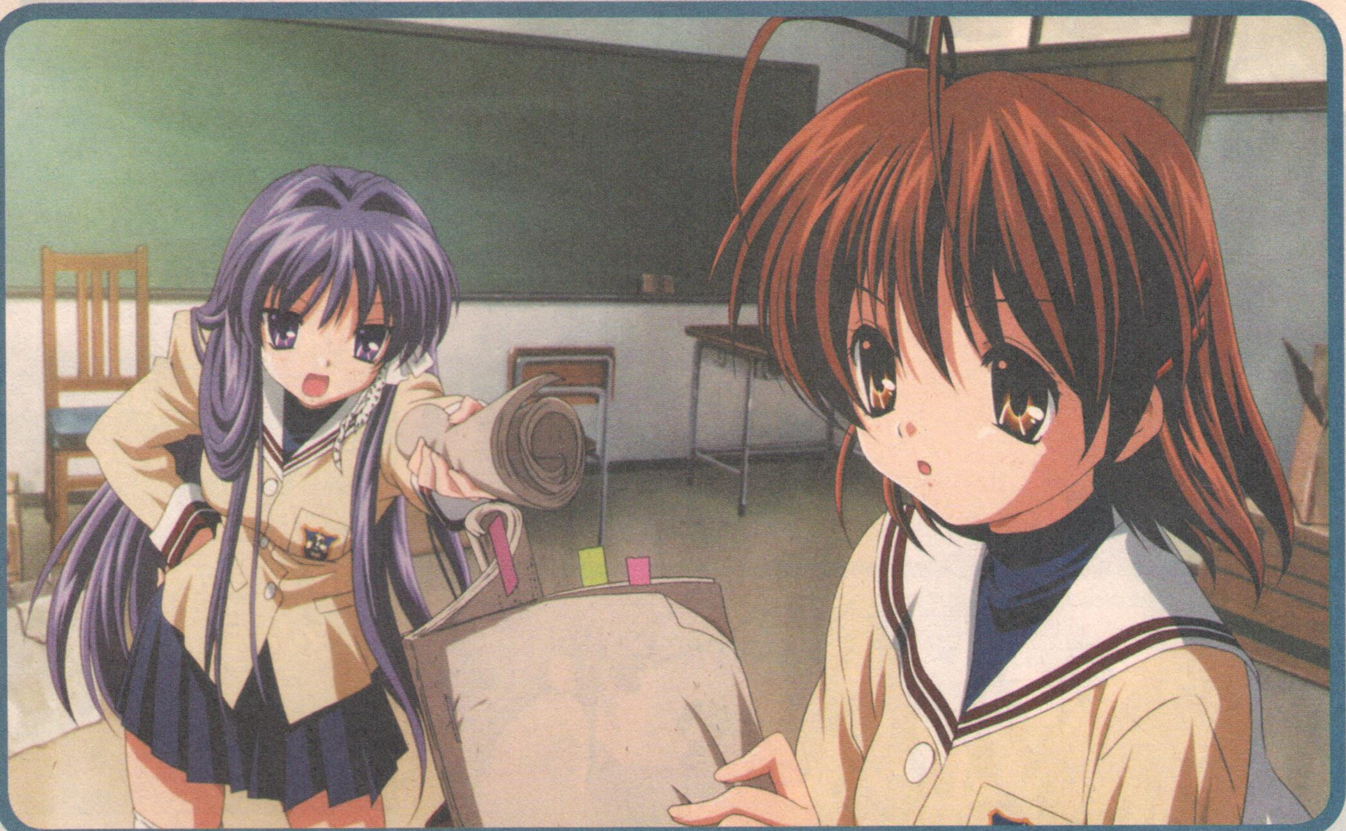
A cena narrada é dos dois primeiros minutos do animê. Escolhi começar contando essa parte não apenas por ser o início da série, mas por ser uma das cenas que têm tudo para se transformar numa das mais emocionantes depois do fim de Clannad. Essa contradição no pensamento dos dois é o início de uma longa “jornada”. Tomoya passará a ter interesse em Nagisa por causa da maneira como ela enxerga o mundo, proferida naqualas frases.

De início parece que Tomoya se aproxima de Nagisa normalmente e sem grandes intenções. Não que o garoto na realidade tenha segundas ou terceiras intenções, a verdade é que mesmo o próprio garoto não percebendo e o animê também fazendo questão de não tocar nesse ponto, Tomoya acaba se “sensibilizando” com o pensamento daquela estranha menina, que ele encontrará minutos depois durante o almoço. Nagisa é uma pessoa solitária, e até por isso está almoçando sozinha quando Tomoya a encontra novamente.

Nesse momento, a garota conta os motivos pela qual se sente triste. Anos atrás ela estudava no colégio e estava no terceiro ano. Porém, devido a sua saúde frágil, Nagisa teve que faltar às aulas e acabou sendo reprovada. Ou seja, no presente momento Nagisa está refazendo o terceiro colegial, mas dessa vez numa sala totalmente diferente onde não conhece ninguém. Sendo uma pessoa tímida e sem muito carisma, obviamente que a garota acaba se isolando e sendo isolada do resto da turma.

Vendo a situação de Nagisa, Tomoya tenta de alguma forma animá-la, pedindo a ela que tente ser mais carismática com os outros. O que chegam a ser palavras irônicas partindo de um delinquente. Por outro lado é um delinquente que começará a mudar depois de encontrar Nagisa. Até esse momento a vida de Tomoya podia ser resumida a aquilo que o próprio garoto disse. Mas entrando em detalhes, Tomoya é filho de um pai viciado em jogos de azar e bebida. No passado perdeu a sua mãe, fato que levou seu pai a cair no vício. Além disso, teve desavenças com seu progenitor e por isso odeia voltar para casa.

Quando possível, passa o tempo na casa do também delinquente Sunohara Youhei, o seu melhor amigo. Na escola Tomoya é malvisto, embora seja observado e admirado pela representante da sua classe, Fujibayashi Ryou. Apesar de Ryou tentar se aproximar do garoto, Tomoya não dará muita atenção a ela, diferente do tratamento dispensado a Nagisa. E nisso, a irmã mais velha de Ryou completa o quadro inicial de conhecidos do rapaz, dando uma dura em Tomoya em todos os momentos em que o garoto aparentemente implica com a sua frágil irmã gêmea. Vale destacar esse ponto, pois Kyou e Ryou



formam a típica dupla de irmãs tão comuns em animês. Sendo que a primeira é agressiva e forte, e a segunda tímida e fraca.

Mas voltando à história da Nagisa, mesmo sendo uma menina de baixo astral e péssima para se comunicar com os outros, o maior desejo dela como aluna de ensino médio é entrar no clube de teatro do colégio. E o primeiro passo dela em direção a esse sonho é dado quanto Tomoya aparece em seu caminho. As palavras um tanto despreocupadas, mas "profundas" farão a garota tentar entrar no clube de teatro. Porém, diferente do ano anterior, o clube foi fechado por falta de membros e só seria aberto se voltar a possuir interessados.

Dito isso, o foco da história, pelo menos na primeira temporada e durante a vida escolar de Nagisa, será a reconstrução do clube de teatro, mesclando com muitas passagens de outras personagens e as suas respectivas histórias. Cada personagem terá o seu próprio arco, mas isso será comentado a seguir.

"Os outros mundos"

Um dos conceitos que envolvem Clannad é a ideia de outros mundos ou universos paralelos. Embora pareça uma série de romance como outra qualquer, Clannad possui vários elementos simbólicos, da mesma maneira que Air e Kanon, e os motivos dessas semelhanças serão explicados a seguir. Indo ao que interessa, além do cotidiano normal de Nagisa, os espectadores também assistirão à vida de uma estranha garota que mora num mundo destruído e em ruínas.

Nesse universo existe apenas essa menina, que devido a sua solidão constrói um boneco na tentativa de quebrá-la. Ao longo de todo animê (e isso nas duas temporadas) aos poucos essa história começará a se desenvolver, culminando num final que se ligará com o resto da série. Inicialmente esse conto paralelo parecerá sem importância, mas é um dos elementos fundamentais para entender o enredo e o principal ponto de simbolismo em Clannad.

Em relação aos "outros mundos" citados, eles na verdade não são mundos paralelos, mas em contato com o cotidiano de Nagisa e Tomoya. Todos têm ligação com o tema principal do animê, que é a família. Por parte de Nagisa, os personagens mais importantes, sobretudo num animê cuja temática é a família, são seus pais, Sanae e Akio. De início os dois fazem papel de um casal de comediantes (se assim podemos dizer). Sanae e Akio têm uma padaria, mas o pão de Sanae não é dos melhores, rendendo piadas de diversos tipos em relação a isso, sendo que a do próprio Akio ironizando o pão de Sanae e essa ouvindo as declarações do marido sem querer e saindo em lágrimas depois disso é a mais conhecida. Os dois terão um papel decisivo apenas com o desenvolvimento do animê, em especial na segunda temporada.

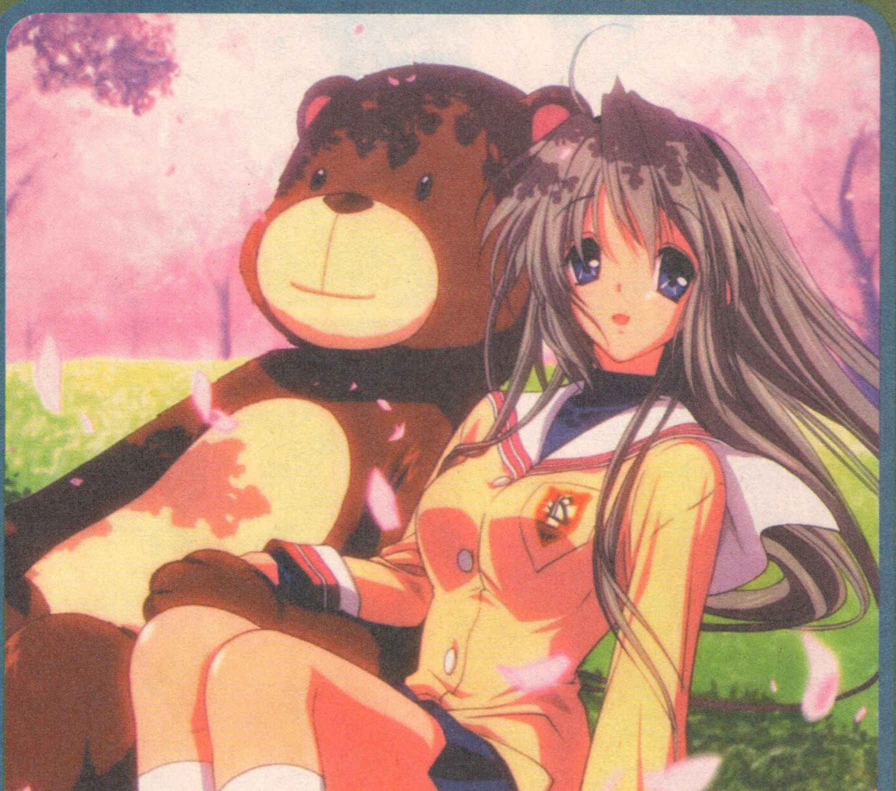
Já em relação aos "outros mundos" propriamente ditos, no primeiro arco somos apresentados a Ibuki Fuko, uma garota que foi atropelada logo no primeiro dia de aula, mas que repentinamente voltou à escola entregando estranhas esculturas em forma de estrela. Os motivos disso e do fato de ela ter voltado como um possível espírito não cabe discutir aqui, vale dizer que possui mais elementos simbólicos e se encaixam bem na temática que é a família. Quanto a Fuko, ela é uma daquelas garotas bem agitadas e que vivem provocando o protagonista.

Já no segundo arco de história Tomoya se encontrará com a garota gênio do colégio, Ichinose Kotomi. Kotomi pode ser descrita como uma "rata de biblioteca", devorando todos os livros do colégio, desde os mais simples até os mais complexos. Como toda pessoa genial, Kotomi não é boa para se comunicar com as pessoas, sendo até pior do que Nagisa nesse ponto. Obviamente que Tomoya ajudará Kotomi a se socializar, mas a ideia de família não está nessa ajuda propriamente dita, mas sim em algo que será desenvolvido ao longo dos episódios.

Depois do arco de Kotomi teremos um pequeno reservado à personagem Sakagami Tomoya. Tomoya é a garota mais forte da escola, e que tem força suficiente para acabar com a maioria das gangues de delinquentes espalhadas pela cidade. Não por menos, a garota é admirada por todas as outras meninas do colégio e causa inveja e curiosidade nos delinquentes de plantão, como Sunohara Youhei, por exemplo, o grande amigo de Tomoya, e "palhaço" número um do animê. As situações entre Tomoya e Sunohara estão entre as mais engraçadas de toda série. Uma pena apenas que Tomoya tenha tido tão pouco espaço no animê.

E mais para o fim da primeira temporada a relação das irmãs Fujibayashi com Tomoya é levemente desenvolvida, embora esse trecho em questão esteja atrelado ao arco final da primeira temporada, que é obviamente o de Nagisa. Embora curto, as irmãs terão outra aparição importante mais para frente. O que convém lembrar e alertar aqui é apenas como a história se desenvolve, fazendo um pequeno resumo livre de spoilers realmente reveladores.

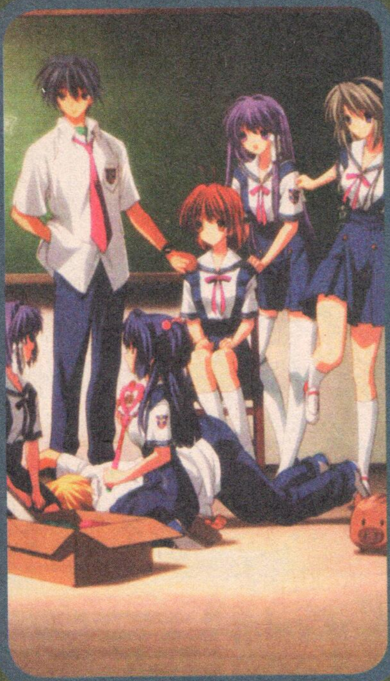
Quanto ao enredo de Nagisa, como ficou bem claro, não será totalmente desenvolvido, afinal se fosse, não haveria necessidade de uma segunda temporada. E falando nela, a estreia de Clannad ~After Story~ aconteceu um ano depois do original (outubro de 2008), podendo ser considerada a verdadeira história da série. O esquema de arcos continuou, dando enfoque em outros personagens secundários como Mei (a irmãzinha de Sunohara), Misao (a proprietária do apartamento onde mora Sunohara), Yukine (uma colega de Tomoya) e Yoshino (marido da irmã de Fuko). Mas o verdadeiro foco é na vida de Tomoya e Nagisa após ambos terminarem o colegial.



> *"Clannad é uma série de 22 episódios, mais 2 episódios extras. Por sua vez, Clannad ~After Story~ é também uma série de 22 episódios, só que com 2 episódios extras e um OVA."*

Clannad e Clannad ~After Story~

Clannad é uma série de 22 episódios, mais 2 episódios extras. Por sua vez, Clannad ~After Story~ é também uma série de 22 episódios, só que com 2 episódios extras e um OVA. Inicialmente o projeto Clannad estava programado para apenas uma temporada. Não se sabe se foi intencional ou não por parte do Kyoto Animation (o estúdio de produção), mas os primeiros dois arcos de Clannad (Fuko e Kotomi) são exageradamen-



te grandes (algo em torno de 7 episódios) quando comparados aos de Tomoya, Kyou e da própria Nagisa.

No caso de Nagisa, podemos dar um desconto, pois haveria um enfoque grande à personagem na segunda temporada, que, antes mesmo do arco dessa personagem em questão começar, já havia sido anunciada. Mas no caso de Tomoya e Kyou o número de episódios reservados a elas foi mínimo, fazendo-as parecer personagens secundárias, quando são heroínas no original. Embora muitos acreditem que o Kyoto Animation tenha errado na programação cronológica do animê, a pessoa que vos escreve acredita que isso tenha muito mais a ver com o enredo do game.

O game é uma visual novel e, sendo assim, possui inúmeras rotas diferentes. Como a rota escolhida para a versão animada era a da Nagisa, a ideia foi pegar os elementos mais importantes da rota em questão, sem colocar nada de muito diferente do original. Ou seja, o foco excessivo em personagens como Fuko e Kotomi se deveu ao simples fato de que elas eram importantes na rota da Nagisa, enquanto Kyou e Tomoya, não. No caso dos secundários, o enfoque acabou sendo justo.

Mas deixando as teorias de lado, se a decisão do estúdio não agradou os fãs dessas duas personagens, pelo menos parte desse problema seria sanada com os episódios extras e o OVA. Um dos episódios extras da primeira temporada conta com o arco de Tomoya. A história gira em torno exclusivamente da personagem, num universo em que ele não se encontrou com Nagisa. O arco em questão foge do enredo original do animê, mas é a solução encontrada pelo estúdio para não deixar nenhuma personagem de lado e, embora fuja do enredo principal, a história de Tomoya é boa como outra qualquer do animê.

> *"Por fim, além do animê, Clannad teve também um longa-metragem produzido pelo Toei Animation."*

O mesmo vale para o OVA lançado junto com o DVD do After Story, que acompanha a rota das irmãs Fujibayashi. Novamente o universo onde se passa essa história é paralelo ao da história principal, e acontece num mundo em que Nagisa não existe e consequentemente Ryou e Kyou exercem uma influência maior sobre Tomoya.

Independente ou não da rota escolhida, o enredo de Clannad gira quase que intei-

> *"O foco da primeira temporada não se diferencia muito de outros animês do estilo. A grande diferença é que o Kyoto Animation sabe como narrar situações simples de forma divertida e dramática."*

ramente no casal Tomoya e Nagisa. Não que os arcos desenvolvidos ao longo de toda primeira temporada e o começo da segunda não tenham importância, porém a história em si tem uma linha de enredo mais clara depois disso. Todos os arcos citados trabalham com o tema "família" de formas diferentes e convincentes, mas nenhum deles tem ligação direta com o arco principal, sendo referências indiretas e formas diferentes de mostrar o mesmo assunto. Perceba que quando começa o arco da Kotomi, por exemplo, personagens como a Fuko quase que desaparecem. O mesmo vale com o arco de Tomoya. É diferente de Kanon onde todos os arcos são desenvolvidos em paralelo.

Outras características de Clannad

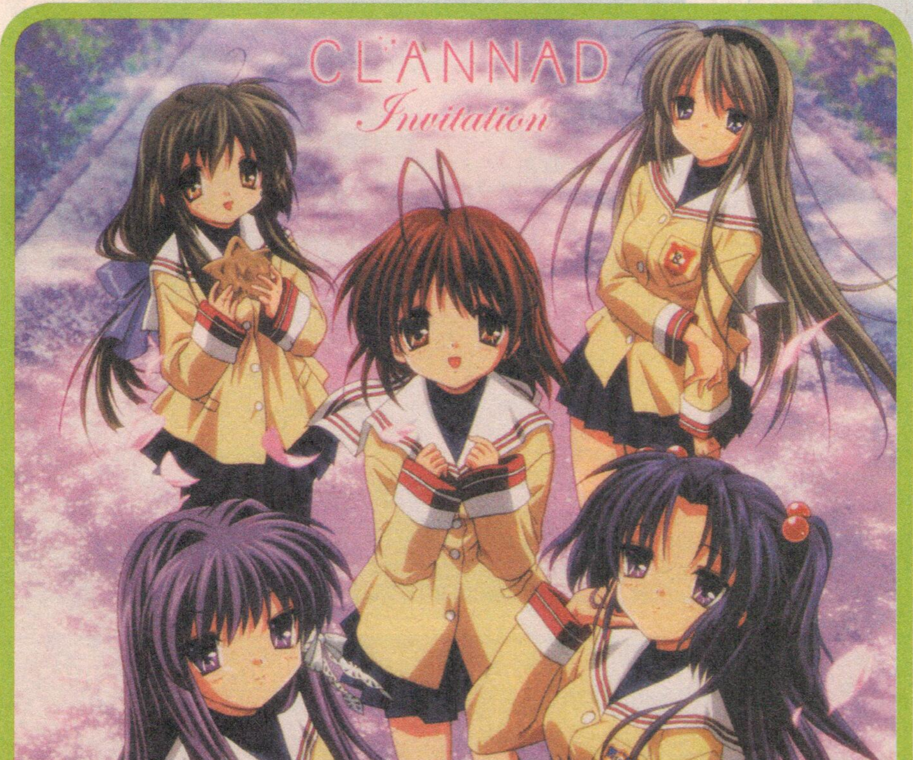
Ok! Apesar de ter introduzido todas as personagens, comentado dos arcos e dado uma ideia superficial do enredo, ainda não disse nada a respeito do desenvolvimento da série em questão. Mesmo que o foco da primeira temporada seja a reconstrução do clube de teatro e da segunda a vida de Nagisa e Tomoya após o colegial, não contei como isso vai se desenvolver.

O foco da primeira temporada não se diferencia muito de outros animês do estilo. A grande diferença é que o Kyoto Animation sabe como narrar situações simples de forma divertida e dramática. Boa parte dos arcos começa de forma engraçada, com diversas situações cômicas e piadas bem criativas. Ao longo de cada arco um enredo mais sombrio vai se desenvolvendo, adicionando a carga de drama ao animê (e todos ligados ao tema família).

Porém, isso ocorre mais durante a primeira temporada ou, melhor dizendo, durante o período escolar dos dois protagonistas. A parte chamada de ~After Story~ tem um desenvolvimento mais sério. Embora Nagisa e Tomoya não mudem tanto visualmente, o cotidiano dos dois é mostrado de uma forma diferente, com um menor número de momentos cômicos e um drama mais carregado. Vale dizer que o drama presente aqui não é parecido com o melodrama de AIR TV, sendo mais suave, mas mesmo assim tocante.

Nessa fase Nagisa e Tomoya obviamente formaram um casal propriamente dito e enfrentam as dificuldades básicas da vida de qualquer ser humano, como trabalhar, cuidar das tarefas diárias e nos poucos momentos de folga se divertir com a família. Tomoya está mais sério e não lembra muito o delinquente de antigamente, até pela idade o número de brincadeiras "tolas" do rapaz diminui drasticamente. Além disso, boa parte dos personagens aparece com menor frequência no After Story, sobretudo Tomoya e Kotomi. O foco é mesmo em Nagisa e Tomoya.

A família de ambos passa a ter uma importância maior também, principalmente o pai de

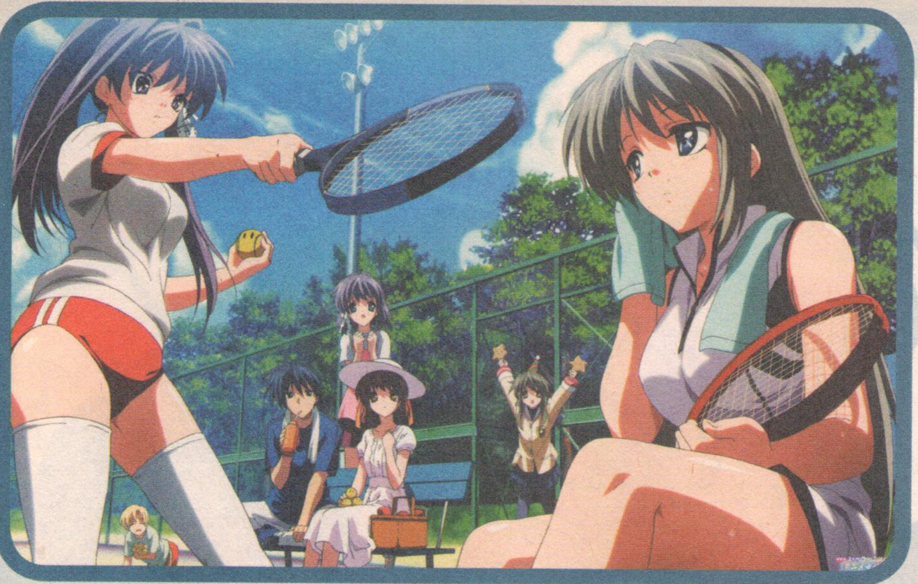


Tomoya. Toda a relação conturbada dos dois será esclarecida. Por parte de Nagisa, Akio e Sanae, que já tinham tido sua importância aumentada no final do arco da Nagisa, terão uma participação ainda mais exemplar. Mas isso é algo que quem assistir terá que ver e analisar por conta própria. Vou terminar o serviço spoiler por aqui.

As origens de Clannad

Vale dizer os motivos pelos quais citei AIR e Kanon nessa matéria. Já devo ter comentado algo sobre isso na matéria de Kanon, mas não custa lembrar. Air, Kanon e Clannad surgiram originalmente de visual novels. Todas produzidas pela produtora Key/Visual Art's. A empresa é uma das mais conhecidas do gênero, e entre os games da produtora apenas dois não foram animados ainda, Planetarian e Little Busters!. O mais novo game da Key é Rewrite, que deve chegar no final do ano. Recentemente a empresa anunciou o animê de Angel Beats!, primeiro projeto a ser lançado exclusivamente como animê, mas que deve ser "transferido" para outras mídias, em especial visual novels e mangás.

> "Um dos conceitos que envolvem Clannad é a ideia de outros mundos ou universos paralelos. Embora pareça uma série de romance como outra qualquer, Clannad possui vários elementos simbólicos..."



No caso de Clannad, o game foi lançado em 2004, alcançando um sucesso estrondoso para o gênero em terras japonesas. Sucesso semelhante ao de Fate/Stay Night lançado na mesma época. Ambos são games que extrapolaram as suas origens e invadiram todo mercado de entretenimento do Japão. Em termos mais gerais, fizeram um "tour" pela indústria. Além do game original, Clannad teve light novels, mangás, CD Dramas, figures, singles, animê, OVAs, filme e toda uma série de produtos inspirados na marca. Em 2007, foi considerada a melhor visual novel já criada pela Dengeki G's Magazine, superando justamente o segundo colocado, Fate/Stay Night.

O sucesso do game original rendeu um remake para o PS2 em 2006, dessa vez com a adição de vozes. Isso sem falar em conversões menores para celulares e PSP. Por fim, no ano passado, essa mesma versão com vozes foi relançada para o PC, ficando entre as dez mais vendidas do ranking nacional de visual novels no seu mês de estreia. Claro que se por um lado o game se tornou popular entre os fanáticos pelo gênero, nem tudo foram flores. A revista de games Famitsu avaliou o game e deu apenas nota 26/40 (7/7/6/6). Para se ter uma ideia, outra visual novel muito conceituada no momento, Chaos;HEAd Noah (Xbox 360) recebeu nota 32/40 (8/9/7/8) pela mesma revista.

Mesmo assim, isso não impediu o sucesso da série em outras formas de mídia, embora a versão animada seja o melhor exemplo de sucesso. O animê produzido pelo Kyoto Animation, já introduzido aqui em edições passadas, conta com uma qualidade invejável, se comparado com outros trabalhos do estúdio. A popularidade do KyoAni rendeu também marketing a série, sendo que muitos volumes do DVD de Clannad alcançaram a marca de mais de 10.000 unidades vendidas, considerada alta levando em conta que poucas séries passam das 10.000 unidades. Se servir como exemplo de comparação, nenhum DVD de Naruto alcançou essa marca.

Por outro lado, e por experiência própria, recomendo os leitores a procurarem somente o game ou o animê. O primeiro por ser a obra original e ter todos os méritos reconhecidos por jogadores do gênero. Além disso, é o que une os elementos que fizeram de Clannad o grande título que é. Tem o roteiro original de Jun Maeda (o "Miyazaki" da Key), composição musical de Shinji Orito e toda a produtora Key. É também a maior visual novel já concebia em termos de diálogos, com mais de 60.000 linhas de texto. Além do game original, vale dizer que Clannad teve uma "expansão" chamada Tomoya After, que seria uma espécie de "After Story" da Tomoya, mas dessa vez com conteúdo adulto. Lembrando que Clannad, diferente de Air, Kanon e recentemente Little Busters! é um dos poucos games da empresa recomendado

para todas as idades (o outro é Planetarian).

Já em relação ao animê do Kyoto Animation essa é a que mantém todas as características quase intactas do original, além de ser o mais bem desenvolvido e apresentado. As músicas originais foram incluídas, bem como a linha de história é mais próxima e coerente com a trama verdadeira. Os mangás e as novels já pecam por perder a parte sonora (que é excelente), além disso, resumem muito o enredo da série (como grande parte dos mangás) e acabam devendo demais em conteúdo quando comparados ao original. Os mangás e as novels servem mesmo só como complemento para quem gostou bastante do título, porque é difícil tirar qualquer conclusão só lendo os dois.

Por fim, além do animê, Clannad teve também um longa-metragem produzido pelo Toei Animation. Assim como acontece com as versões de Kanon e Air produzidos pelo mesmo estúdio, prefira a versão do Kyoto Animation, que é muito mais completa tecnicamente e em termos de enredo. O movie de Clannad resume boa parte das rotas, concentrando-se no casal Tomoya e Nagisa. É óbvio que num tempo pequeno de uma hora e meia esse era o melhor caminho a tomar, mas há vários outros problemas na produção, semelhantes àqueles que aconteceram no filme Dragon Ball Evolution.

Guardada as devidas proporções em termos de tamanho, Clannad é a mais longa visual novel da história, com mais de 50 horas de jogo até fechar todas as rotas. O animê que pegou apenas as partes mais importantes teve mais de 45 episódios. Resumir tudo num filme certamente traria problemas e foi o que aconteceu. O final não ficou ruim, sendo bem menos controverso do que o do animê (até porque tiraram todos os elementos simbólicos da trama), mas são justamente essas mudanças que incomodam um pouco, já que Clannad sempre foi algo a mais pelos seus elementos simbólicos.

De resto, o filme sofre em termos de qualidade técnica. Há um uso excessivo de efeitos de luzes que chegam a ofuscar o resto dos cenários e até mesmo os personagens. Isso sem falar no traço desajeitado do Toei, com olhos terrivelmente grandes e rosto meio desconfigurado. Em termos de beleza perde para o lado mais "kawaii" (bonitinho) do KyoAni. No mais, a trilha sonora do filme foi remixada e, mesmo não tendo ficado ruim, perde bastante para a original composta por Shinji Orito. Por outro lado, o filme é bom para quem quer conhecer o universo de Clannad, mas vale dizer que a sensação é a mesma de assistir a Dragon Ball Evolution. Os personagens estão todos lá, porém sabemos que tem algo estranho.

> *“Mas voltando à história da Nagisa, mesmo sendo uma menina de baixo astral e péssima para se comunicar com os outros, o maior desejo dela como aluna de ensino médio é entrar no clube de teatro do colégio.”*

Saindo um pouco da indústria propriamente dita e indo para o “reduto dos fãs”, os personagens de Clannad desfrutam de certa popularidade em terras japonesas. Claro que isso varia de personagem para personagem, porém a protagonista Furukawa Nagisa alcançou as semifinais no Saimoe 2008. O torneio é realizado pela internet e é uma espécie de votação que visa a escolher a personagem feminina mais querida entre os otakus japoneses. A campeã foi Hiiragi Kagami, do animê Lucky Star, seguida de sua Irmã Hiiragi Tsukasa. A outra candidata que ficou nas semifinais foi Hinagiku Katsura, de Hayate no Gotoku!. Provavelmente a popularidade de Nagisa aumentou devido ao fato de que o Saimoe acontecia exatamente durante o período de exibição do After Story. Considerando a “atuação” da personagem nessa segunda parte do animê, esse resultado é nada mais do que justo (embora não seja a minha personagem favorita da série).

Clannad = Família

Como última curiosidade convém reforçar que Clannad é uma palavra de origem irlandesa que significa família. Todo jogo da Key possui um tema específico. Air por exemplo trabalha muito com a ideia de gerações, envolvendo crenças e histórias passadas de pais para filhos. Kanon tem enfoque nos milagres, tanto que é esse sentimento ou pensamento que salva Ayu no final. Já Little Busters! está muito focado na adolescência. E o mais novo projeto e o primeiro animê da Key, Angel Beats!, tem como tema central a vida (e isso num mundo em que todos os personagens estão mortos).

Clannad é o lado família da história. Embora o tema já apareça com força em Air, é mais bem desenvolvido em Clannad. Ainda pelo lado irlandês, a principal canção de abertura do título, Megmell, é baseada na mitologia irlandesa. Em português, Megmell significa algo como “Planície da alegria”, mas é na verdade uma espécie de outro mundo na mitologia irlandesa, semelhante aos campos Elíseos da mitologia grega ou ao Valhalla da mitologia nórdica.

Além do tema de abertura, Clannad tem uma canção de encerramento bem relacionada ao tema, embora nesse caso não tenha ligação alguma com a mitologia irlandesa. É uma canção meio infantil e tem ligação com a protagonista, Furukawa Nagisa. A versão cantada se chama Dango Daikazoku (Grande Família Dango) e tem a ver com uma mascote popular de outras épocas que a personagem tanto adora. A parte instrumental dessa música é na verdade tirada do game original e se chama Nagisa. É a mesma canção dos primeiros minutos do animê, e por isso será tocante depois de assistir ao animê.

Ainda sobre o vídeo de abertura, vale dizer que ele mostra algumas cenas bem spoilers que aparecerão ao longo da série e será uma das maiores surpresas do animê. Não chega a ser fácil de decifrar, mas depois de assistir é impossível não perceber a “cara de pau” dos produtores quando jogaram essa cena inocentemente na abertura. Esse spoiler aparece apenas na primeira abertura, já que a segunda é diferente e tem enfoque no After Story propriamente dito, mas a canção embora seja original do animê, acabou combinando bem com a ideia passada por esse trecho em particular da história.

Para finalizar, recomendo que os leitores prestem atenção na trilha sonora de Clannad. Sei que isso varia de pessoa para pessoa, mas com minha experiência assistindo a animês de diversos tipos nunca vi uma trilha sonora tão bonita quanto a de Clannad. É claro que todos os jogos da Key possuem boas trilhas sonoras, mas a de Clannad supera com facilidade a de Air e Kanon. Não somente pela maior variedade instrumental como também de ritmos e quantidade. Há canções para todas as situações, enquanto Air e Kanon estão mais focados em melodias tristes. Minhas três recomendações são “Machi, Toki no Nagare, Hito”, “Nagisa” e “Sora ni Hikaru”.

ANIME FRIENDS

Por Thiago Pedrosa

Com o decorrer do ano muitos eventos para o público fã de mangás, animês e cultura japonesa são feitos, mas nenhum se compara ao Anime Friends. Recentemente houve mais uma edição, e a Neo Tokyo, que não poderia perder essa oportunidade, esteve lá e trará para você que não foi um resumão do AF. E para você que compareceu, relembre cada detalhe desse que é o maior evento do gênero em São Paulo, e por que não dizer do Brasil!

O Local

Chega de universidades! O Anime Friends ficou grande demais e nenhum campus suportava tanta gente (você tem noção de que só esse ano era esperado um público diário de mais de 10 mil pessoas)? Nada mais justo que migrar para um lugar maior, e o escolhido desde a edição anterior foi o Mart Center, um enorme aglomerado de galpões especializados em eventos de grande porte que fica localizado na Vila Guilherme, Zona Norte de São Paulo.

O AF ficou bem distribuído em quatro pavilhões do Mart e teve espaço para tudo: palcos, tendas, lojas, havia até um tobogã gigante! Mas se o grande ponto positivo foi o espaço o negativo também. Explicaremos: o evento estava tão grande, tinha tanta coisa, em tantos lugares, que faltou sinalização. Aquilo era quase uma cidade (não, não estamos brincando), dava para se perder no meio da galera. E o fato de algumas das áreas estarem em reforma também criou alguns problemas, como a grande quantidade de poeira.

Definitivamente, o evento cresceu demais e precisa de um espaço condizente com seu público, um local que comporte um evento da grandeza do Anime Friends.

Mangás e lançamentos

Se você foi para o Anime Friends só para completar sua coleção de mangás, ou comprar uma nova, ou ainda se ater às novidades, foi para o lugar certo.

As editoras marcaram presença com seus estandes. A NewPOP levou novidades como o segundo volume de "Grimms Mangá", um dos grandes sucessos da atualidade que traz os contos dos irmãos Grimm adaptados para o universo do mangá, e "Speed Racer", uma luxuosa caixa que traz o mangá original completo; e a Panini, que não lançou nenhuma novidade no evento, mas é a editora que mais tem títulos atualmente no mercado nacional, além de editar sucessos como Naruto, Bleach e Turma da Mônica Jovem.

A loja Comix Book Shop também marcou presença com suas promoções e descontos, e era lá onde outros lançamentos tinham lugar, como o DNA² de Masakazu Katsura, o mesmo autor de Vídeo Girl, ambos publicados no Brasil pela JBC.

NewPOP

A editora NewPOP teve presença garantida no evento. Ela que está há mais de dois anos no mercado levou diversos títulos e teve o orgulho de apresentar mais dois lançamentos:

Grimms Mangá: Novas Histórias, da autora Kei Ishiyama, o mangá repete o sucesso do primeiro volume lançado em 2008. Neste vemos quatro novas histórias adaptadas diretamente dos contos dos irmãos Grimm: Branca de Neve, O Gato de Botas, O Rei Sapo e A Dama e o Leão.

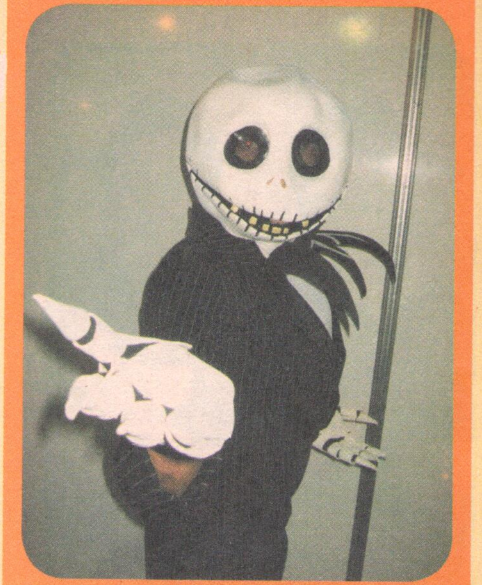
Speed Racer: Mach Go Go Go, pela primeira vez no Brasil é publicada na íntegra a obra máxima de Tatsuo Yoshida. Os mangás vêm dentro de um superbox de luxo, para nenhum colecionador e nostálgico botar defeito. Leitura obrigatória para qualquer fã de animê e mangá, não importa a idade.

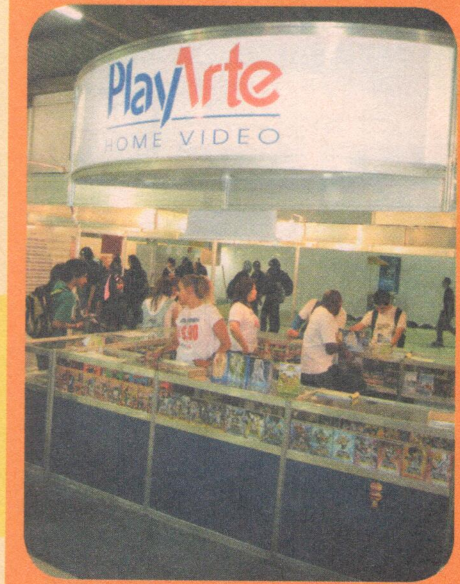
AREA E

A mais famosa escola de mangá de São Paulo estava no Anime Friends 2009 com diversos workshops. Com dicas de como desenhar seus personagens favoritos e, também, de como criar seus próprios personagens.

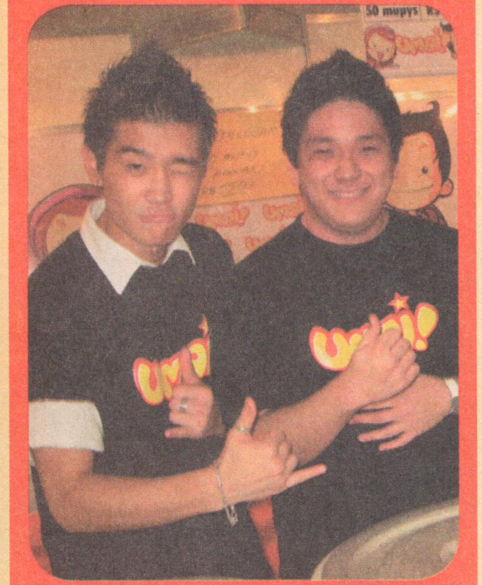
COMIX BOOK SHOP

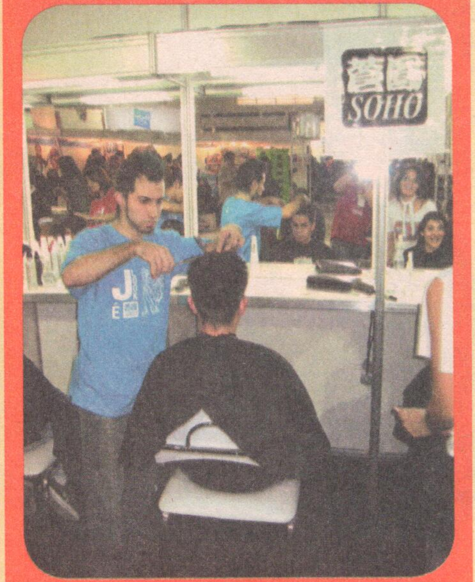
A mais conhecida loja de quadrinhos do Brasil marcou presença no Anime Friends. O templo dos otakus compradores compulsivos de mangás é "amarelo e preto", cheio de gente e com muitas promoções. Mas claro que não havia só mangás lá. DVDs, Blu-Rays e toys faziam o deleite de qualquer um. No estande (um dos maiores do evento), os fãs tinham acesso a milhares

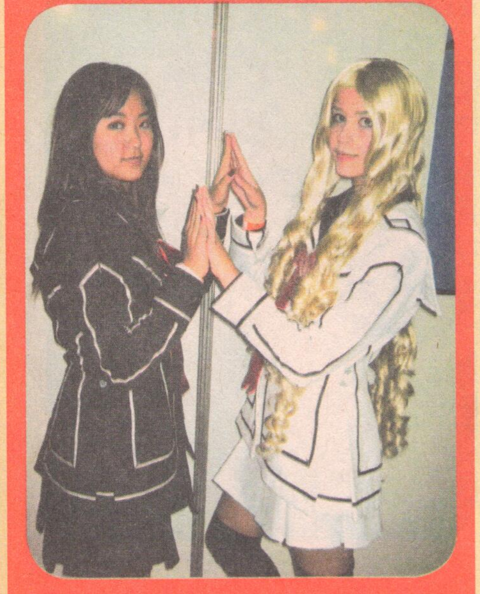




GAME MAXX
GAMEMAXX.COM.BR


50 mupys
Umai!
Umai!





SAGA
Saga, uma das maiores escolas de computação gráfica do Brasil, marcou presença no AF com palestras e workshops.

SOHO
Uma das mais famosas redes de cabeleireiros de São Paulo estava no AF, para o povo dar um tapa no "visu" depois das compras.

de produtos com preços promocionais, além dos lançamentos de diversos números novos de mangás publicados pela Panini e JBC, além do lançamento DNA², Speed Racer e Grimms Mangá: Novas Histórias.

Fanzine Expo

Para aqueles autores independentes que têm o sonho de ver sua história lida por outras pessoas, o Fanzine Expo dava essa oportunidade. Claro que neste local são encontrados os mais variados tipos de fanzines, alguns com níveis bem amadores e outros bem caprichados, praticamente prontos para serem publicados por uma editora, mas é legal ver o esforço do pessoal e o cuidado com impressão, desenho, histórias e ideias.

Destaque ao lançamento de "Patre Primordium", quadrinho produzido por Ana Recalde (roteiros) e Fred Hildebrand (desenhos) no melhor estilo mangá.

Press Start

Para os aficionados por game, a Yamato organizou uma supercompetição. Guitar Hero III, Pokémon, Naruto Accel 2, PES 2009, Saint Seiya, Smash Bros e Tunning, esse foram o jogos que levaram para o AF combos, dribles, magias, batalhas, viradas e emoção, muita emoção!

Mas quem não queria nada sério poderia passar na área "Press Start" e jogar o "Free Plays", que se baseavam e amistosos bacanas, e se divertir à vontade.

Animekê

Concurso cultural onde o público canta os temas dos seus desenhos, games e seriados preferidos e concorre a prêmios. Um dos grandes destaques do Anime Friends é o Animekê Show, que reúne os melhores cantores de animekê do país selecionados através do Circuito Animekê.

Cosplays

Igualando os anos anteriores, o AF estava lotado de cosplayers de variados animês e mangás (e também personagens de comics e games). Foram fantasias de todos os tipos, desde aquelas bem trabalhadas até as mais simples, de papelão e cartolina. O Anime Friends criou uma área para acomodar aqueles que se transformam (pelo menos durante o evento) nos seus ídolos ficcionais. A area Cosplay ficava ao lado do palco Cosplay, e lá se concentravam todos que se inscreveram e participariam das competições de atuação, fantasia etc.

Em cada estande que você entrava, a cada esquina que você dobrava e a cada pessoa em que esbarrava, via-se um cosplay.

UMAI!
E como todo otaku adora Mupy, a Umai levou litros e litros.

Oscar da Dublagem

O prêmio Yamato, considerado o Oscar da Dublagem Brasileira, foi criado pelo cantor Ricardo Cruz e pelo publicitário Takashi Tikasawa na convenção Anime Friends 2003, para homenagear os melhores dubladores do ano anterior. A premiação foi desenvolvida baseada em uma ideia trabalhada por Cristiane Sato no evento Mangacon, que consistia em premiar anualmente um profissional de dublagem que se destacava no ano anterior. Para a concepção do primeiro Oscar da Dublagem, realizado em 5 julho de 2003, Ricardo Cruz e Takashi Tikasawa contaram com a colaboração do diretor de dublagem José Parisi Jr. e do jornalista Marcelo del Greco; que com base em prêmios de impacto mundial como o Oscar e o Globo de Ouro sugeriram as categorias e os rumos da premiação naquela primeira edição. Neste ano, ocorreu a sétima edição da premiação.

OS VENCEDORES DO OSCAR DA DUBLAGEM

Melhor Dublagem
Wall-E (Delart)

Melhor Redublagem ou Continuação
Os Cavaleiros do Zodíaco - Saga Eliseos (DuBrasil)

Melhor Direção de Dublagem
Os Cavaleiros do Zodíaco - Saga Eliseos (Gilberto Baroli e Hermes Baroli)

Melhor Dublador de Protagonista
Wendel Bezerra (Bob Esponja - Bob Esponja)

Melhor Dubladora de Protagonista
Mariana Torres (Raven Baxter - As Visões da Raven)
Tatiane Keplmair (Hanna Montana - Hanna Montana)

Melhor Dublador de Coadjuvante
Marcio Simões (Coringa em Batman: O Cavaleiro das Trevas)

Melhor Dubladora de Coadjuvante
Alessandra Araújo (Dra. Lisa Cuddy em House)
Gessy Fonseca (Professora da Punky em Punky, a Levada da Breca)

Melhor Narrador(a) ou locutor(a)
Izabel Lira (Lalola)

Melhor Revelação
Matheus Perissé (Chowder - Chowder)

Melhor Tradução (Tradutor ou Tradutora)
Dr. House (Álamo - Roberto Garutti)

Melhor Mixagem
Wall-E (Delart)

Melhor Captação de Áudio
Wall-E (Delart)

Melhor Trilha Sonora
Madagascar 2 - "Eu me remexo muito"

YAMATO COSPLAY CUP

O YCC – Brazil 2009 é a terceira edição deste que já é o maior concurso de cosplay do país, que reuniu pela primeira vez os melhores cosplayers de todo o Brasil em uma única competição para escolher o melhor cosplayer nacional. Além da modalidade individual, no YCC também há competições de duplas e de grupos. Cada região brasileira possui suas eliminatórias em que serão escolhidos, no total, 28 representantes e a grande final foi assistida no Anime Friends 2009.

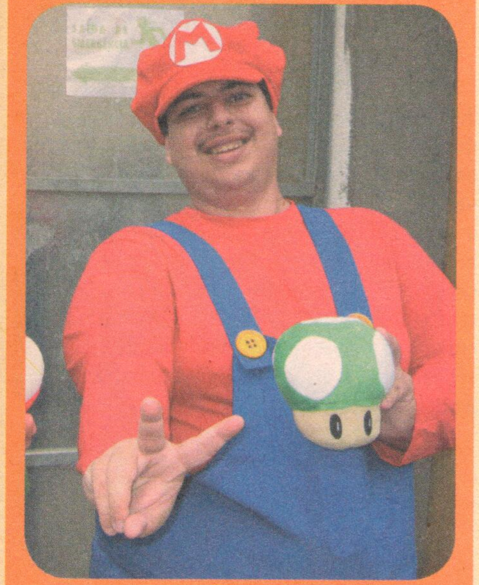
Centro Cultural Japão

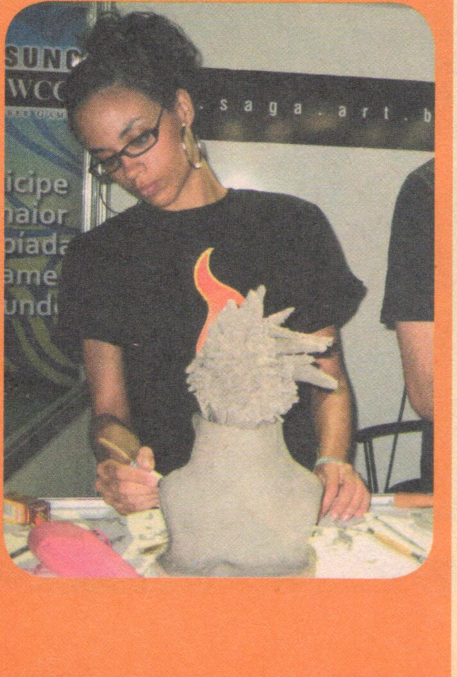
Local em que são reunidas diversas atividades, workshops, palestras e apresentações ligadas aà cultura clássica japonesa e oriental, como as artes marciais e o 'taiko'.

Shows de Bandas

E um dos maiores destaque do evento foi a participação de diversas bandas que estremeceram a Vila Guilherme durante o Anime Friends. Nos três últimos dias de eventos pudemos cantar os sucessos das aberturas de animês, os clássicos dos desenhos animados, e muitas outras músicas no melhor estilo J-Rock.

As bandas participantes foram: Animadness, Iikagen, J~Squad, Japonese Uncanny Novel (JUN), Tatsu, The Black Heaven e The Kira Justice.





Atrações Internacionais

Este ano o Anime Friends trouxe vários convidados internacionais, entre eles algumas figurinhas já carimbadas:

Yukio Yamagata: Nascido em Fukuoka, sua trajetória como cantor de animesongs iniciou-se com o tema de abertura do animê Yattodetaman, à frente do grupo Toshu. Logo em seguida, cantou o encerramento de "Ginga Senpuu Braiger", o primeiro de uma trilogia de animês de super-robôs. Com o sucesso da música, foi convidado a cantar o tema de abertura do segundo animê da franquia, "Ginga Reppu Baxinger", um dos maiores sucessos de Yamagata. De lá pra cá, muitos outros animês tiveram temas com a interpretação de Yamagata, destaque para Zeorymer, exibido no Brasil na extinta TV Manchete (no bloco "US Mangá") e Let's & Go, também exibido por aqui no ano passado. Em 1997, começou a cantar temas de tokusatsu começando com Megaranger e passando por Gingaman, GoGo V e Timeranger e o recente Gaoranger.

Hironobu Kageyama: Sem sombra de dúvidas, não se pode falar de animesongs sem falar de Hironobu Kageyama. Nascido em Osaka, Japão, no dia 18 de fevereiro de 1961, e já gravou mais de 500 músicas até agora. Ele é um dos maiores nomes das músicas de animês e tokusatsu que existe atualmente e ficou conhecido entre os brasileiros por cantar os temas de Cavaleiros do Zodíaco, Dragon Ball Z, Maskman e Changeman. Mas seu trabalho não se restringe apenas aos animesongs. Dono de uma voz potente e marcante, Kageyama domina muito bem uma grande variedade de estilos musicais, que vai desde as músicas românticas e melódicas até rock e heavy-metal.

Masaaki Endoh: o "animesong no wakashishi" (o jovem leão do animesongs) como é chamado por seus fãs no Japão, começou recentemente sua carreira no mundo das animesongs se comparado a outros grandes nomes como Hironobu Kageyama, Ichiro Mizuki, Isao Sasaki e Mitsuko Horie, que fazem canções para animês desde as décadas de 1960 e 1970. Mas mesmo assim, Masaaki Endo já é um dos grandes nomes das animesongs. Masaaki Endo já participou diversas vezes do AF e é um dos cantores preferidos do público.

Hiroshi Kitadani: Ainda jovem foi para capital, para se tornar um cantor conhecido. Em 1994, juntamente com Atsushi Sato e Hiroshi Kitaya, formou o grupo STAGGER do qual era o vocalista. O primeiro hit conhecido produzido por eles foi "Now and Forever", escolhido posteriormente como a música oficial do campeonato japonês de futebol (J-League). A parceria dos três durou até 1996 e resultou em três singles e dois álbuns. Mais conhecido pelo hit "We Are", abertura do animê One Piece, Kitadani canta, além de músicas de animê, temas de Tokusatsu como Madan Senki Ryuukendo e um estilo mais rock como a trilha do game Guilty Gear.

Shinichi Ishihara: Nascido em maio de 1960 na cidade de Yamanashi, é famoso por ter cantado o tema de Kamen Rider Agito, B-Fighter e Kyuukyuu Sentai GoGo-V entre outras grandes músicas. Entre o público brasileiro, vale destacar algumas músicas cantadas por ele no animê Shurato, muito conhecido em solo nacional.

Akira Kushida: Nascido em 1948. Foi o intérprete de várias músicas de seriados japoneses conhecidos no Brasil, como Jaspion, Sharivan, Jiban entre outros. No ano de 1981, Kushida estreou cantando os temas de "Taiyou Sentai Sun Vulcan", mais tarde em 1985 canta "Kyoju Tokusou Juspion". Nos anos seguintes canta as músicas de "Sekai Ninja Jiraya" e "Kidou Keiji Jiban" bastante conhecido entre os fãs brasileiros!

Kagrra: Kagrra é uma banda japonesa formada em 1998 em Tóquio e seu nome, que é uma alteração da palavra japonesa "kagura", significa "música dos deuses". Em dez anos de carreira, lançou 6 álbuns de estúdio e diversos singles, com temas em animê e temas em filmes e novelas japonesas e chegou a tocar no lendário Nippon Budokan ao lado de artistas e bandas do seu selo, PSCompany, como Miyavi e the GazettE.

MEDIEVAL BRASIL E CONDADO DO RPG

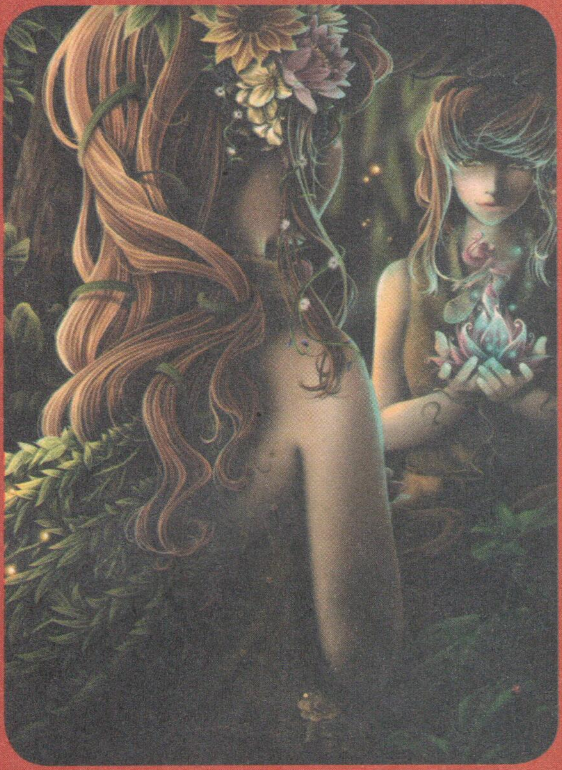
A verdadeira casa do RPGista! Foi um estande inteiramente dedicado àqueles que curtem como ninguém os jogos de RPG com livros, acessórios e mesas. Além das vendas de réplicas de armas, armaduras e todos os artefatos medievais.

...E no final

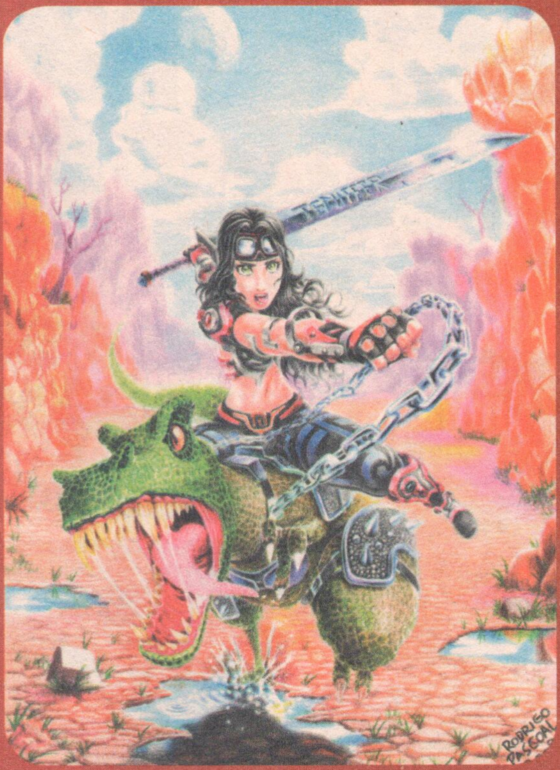
Independente do quanto o evento foi cheio e de todas as atrações contidas nele é legal ver como tantas pessoas diferentes, de diversos estados e países criaram uma grande comunidade, que se veste de forma semelhante, às vezes extravagante; que imitam ou se tornam os próprios personagens de quadrinhos, mangá, literatura ou cinema que gostam ou admiram; que se expressam por meio de plaquinhas brancas como se fossem balões de falas ou pensamento. Durante duas semanas o Estado de São Paulo ganhou uma nova "cidade" que misturava duas grandes culturas em um grande caldeirão que misturava o mundo real com fantasiosas histórias.

Concurso de Ilustração ANIME FRIENDS

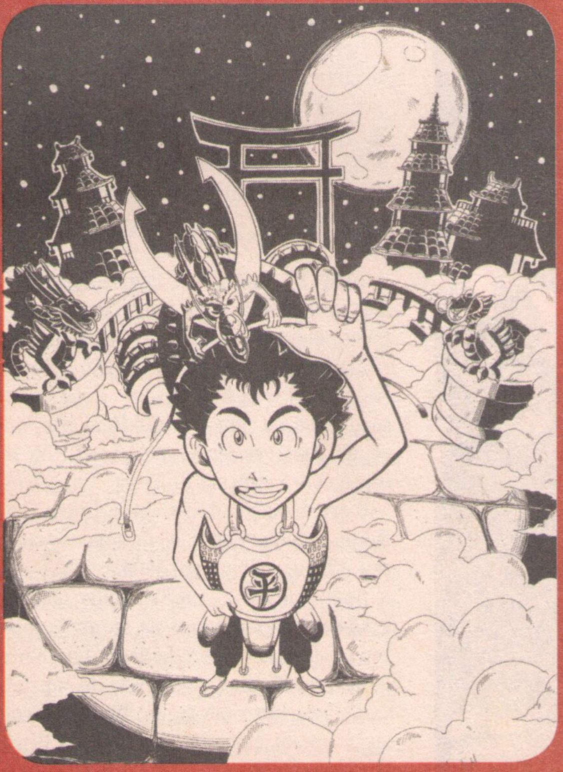
CATEGORIA CG
1º - Letícia Duarte "Enantiomorfismo"



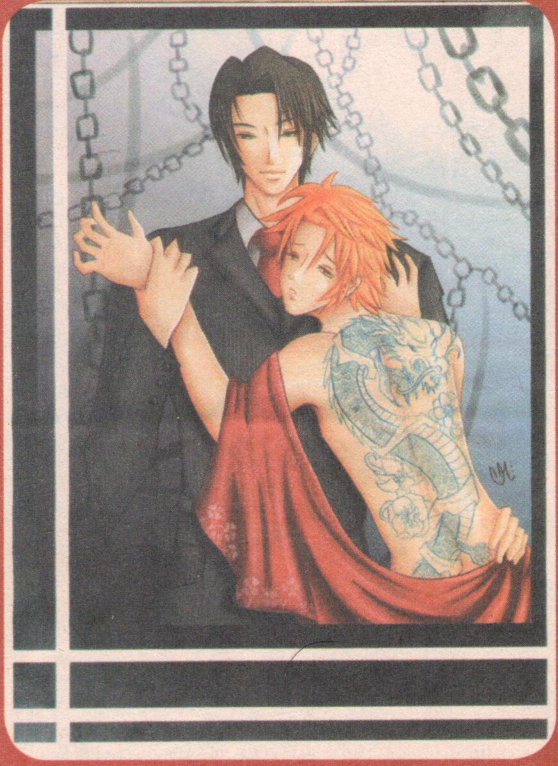
CATEGORIA LIVRE
1º - Rodrigo Pascoal Lopes da Silva "Green Beast"



CATEGORIA PB
1º - Átila dos Anjos Barros "Samurai Kid"



CATEGORIA YAOI / YURI
1º - Carolina Artéa de Lima "Kusari"



DBSK

TVXQ / Tohoshinki

Conheça o grupo que é o verdadeiro fenômeno na Ásia

Por: Giuliano Peccilli, Paula Pavezi, Larissa Pavezi, Marianna U. P. Santos, Natália Hiromi Ishida, Mariana de Oliveira Costa, Maraíza Silva, Daiana Feijó, Tamara Adriana Morelli Fonseca, Maria Helena Bezerra Cavalcante, Adriana Toshie Sakai, Aline Freitas Vianna e Cristiane Sayuri Matuoca.

De onde eles vieram?

Para quem curte música da Coreia ou do Japão, com certeza já deve se deparado alguma vez com alguma música do DBSK. Sendo conhecidos no Japão, como Tohoshinki, recentemente, o grupo regravou a canção "We are", como também cantou a "Share the world", abertura mais recente do animê One Piece.

Falar deles também é falar da sua popularidade com o público feminino – não é de hoje que DBSK mexe com as garotas. Eles seguem a escola de sucesso do Oriente em fabricar artistas, como a cantora BoA e com certeza inspiraram artistas que vieram depois deles, como Big Bang, Super Junior entre tantos outros.

Como tudo começou...

Dong Bang Shin Ki é uma banda sul-coreana, idealizada pela SM Entertainment, formada por Hero Jaejoong, U-Know Yunho (líder), Micky Yoochun, Max Changmin e Xiah Junsu. DBSK é a abreviação de Dong Bang Shin Ki, em coreano. São conhecidos também como TVXQ, abreviação de Tong Vfang Xien Qi e Tohoshinki, no Japão.

Todas as denominações podem ser traduzidas para o português como "deuses do leste que se elevam". O DBSK fez sua primeira aparição em 26 de dezembro de 2003, durante o "BoA and Britney Spears Showcase". O grupo se apresentou com a canção Hug, seu primeiro single, e uma versão a capela de Oh Holy Night, junto com a cantora BoA.

O grupo lançou dois singles, Hug e The Way U Are, acompanhados de photobooks, antes de seu primeiro álbum em 2004.

Após lançar o álbum, Tri-Angle, alcançaram um sucesso estrondoso na Coreia e com isso seu fã-clube coreano foi criado. Tendo o nome de Cassiopeia que, é derivado da constelação Cassiopeia, próxima ao Big Dipper. A constelação possui cinco estrelas e o DBSK possui cinco membros.

Por essas semelhanças, o fã-clube leva este

nome. Hoje, Cassiopeia é o maior fã-clube do mundo, reconhecido pelo livro dos recordes Guiness Book, com mais de 800.000 membros registrados, não incluindo os fãs de outras partes da Ásia.

Tohoshinki: A estreia no mercado fonográfico japonês

Em 2005, o DBSK foi lançado oficialmente no Japão com o single “Stay With Me Tonight”, em 27 de abril. Tiveram uma estreia extremamente difícil no Japão. Por não quererem fazer uso de seu famoso nome DBSK, debutaram no Japão como Tohoshinki, dispostos a conquistar a popularidade que tinham na Coreia, ou seja, começaram do zero.

Suas primeiras apresentações eram em palcos pequenos, que mal davam espaço para suas elaboradas coreografias, e contando com um pequeno público que muitas vezes não chegava a 200 pessoas. Contudo eles não desistiram. Já haviam sido lançadas uma versão internacional de Hug e a versão coreana do álbum Tri-Angle, também no Japão, contudo eles não foram bem aceitos.

DBSK persistiu lançando os singles Somebody to Love e My Destiny, enquanto na Coreia lançavam seu segundo álbum, Rising Sun, ficando em 1° lugar nas vendas mensais e em 4° nas vendas anuais. Para atender à demanda, o álbum foi oficialmente lançado nos países estrangeiros em 2007.

Antes de voltar para a Coreia do Sul, com o novo álbum preste a sair no outono daquele ano, os membros do DBSK ainda tinham que trabalhar no aprendizado de outros idiomas, para que pudessem ser mais bem divulgados em outros países do Leste da Ásia.

Tiveram sua primeira turnê asiática – 1st Ásia Tour – Rising Sun e fizeram aparições como convidados em programas da Malásia, Tailândia, China e Japão.

Mais tarde naquele ano, DBSK se manteve bastante ocupado com a preparação para sua primeira turnê japonesa, em promoção do seu primeiro álbum japonês, lançado em 22 de março de 2006, intitulado Heart, Mind & Soul. Os membros focaram em melhorar seu japonês para futuras atividades.

O DBSK se apresentou na edição de 2006 do festival de verão A-Nation, que acontece anualmente nos meses de junho, julho e agosto pela Avex Trax.

Também em 2006, DBSK foi o primeiro grupo asiático a ganhar dois Thailand Music Awards, um por Melhor Videoclipe, com Rising Sun, e o outro por Artista Asiático Favorito. Também venceu por votos populares o Melhor Artista Asiático do Virgin Hits Awards 2006, na Tailândia.

Seu 17° single japonês, Sky, estreou em 6° lugar no ranking da Oricon e seu 18° single, Miss You, atingiu o 3° lugar.

Por que o Japão?

Sendo o segundo maior mercado fonográfico do planeta e o maior do continente asiático, é bastante natural que artistas de sucesso da Coreia, China, Vietnã entre outros, apostem suas fichas com lançamentos especiais no arquipélago japonês.

Verdade seja dita, a cantora BoA foi quem abriu esse mercado na Coreia e no Japão, inclusive ganhando o cargo de embaixadora da paz entre os dois países. O sucesso comercial da cantora abriu as portas pra diversos cantores da Coreia, deixando qualquer rivalidade entre os dois países apenas para os livros de história.

Hoje, o DBSK, ou se preferir chamar de Tohoshinki, virou novo sucesso da Coreia no Japão, inclusive superando recordes criados pela própria cantora BoA. O sucesso do grupo está abrindo as portas para muitas boy bands que desejam ter a mesma sorte no mercado nipônico.

Uma coisa bastante importante a ressaltar é que atualmente BoA investiu e deu certo no mercado fonográfico americano – o número um do mundo. Entrou para Billboard como uma das 10 músicas mais tocadas por lá.

Será que DBSK também irá pros EUA? Pode

ter certeza de que quando for o momento, teremos notícias sobre essa investida, assim quem sabe podemos sonhar com um show deles no Brasil.

Retornando à Coreia:

O grupo retornou à Coreia em agosto de 2006 para preparar seu terceiro álbum coreano, intitulado "O"-Jung.Ban.Hap, lançado em 29 de setembro daquele ano. O álbum alcançou sucesso absoluto, atingindo o topo de quase todos os rankings da Coreia.

No MKMF Music Festival de 2006, DBSK ganhou quatro prêmios, incluindo o de Melhor Grupo e Artista do Ano. No 16th Music Seoul Festival, DBSK levou três prêmios, incluindo o de Artista do Ano, seguido de outro Artista do Ano no 21st Golden Disk Awards. Ainda, DBSK ganhou prêmios no SBS Gayo Awards 2006, ganhando um Daesung e um Bonsang.

2007...

Após ganhar todos esses prêmios, o DBSK permaneceu no Japão por quase um ano para uma promoção intensiva e ganhar forte popularidade e mais estabilidade no mercado fonográfico japonês, lançando o álbum Five in The Black e vários singles consecutivos. De acordo com a Oricon, a popularidade deles crescia a uma média de 3% em 2006 a cada single lançado e em 2007 essa média era de 5%.

Choosey Lover foi lançada em 7 de março de 2007, seguida por Lovin' You, que debutou em 2° lugar no ranking semanal da Oricon, sendo seu primeiro single a atingir tal posição no Japão. Perto de atingir o sucesso absoluto, o som bubblegum do single Summer Dream fez com que ele se tornasse o single japonês a obter o maior êxito em 2007, debutando em 1° lugar no Oricon diário, com vendas superiores a 112.000 cópias em uma semana.

Em abril desse ano, os membros do DBSK agora tinham uma rádio chamada "DBSK Bigeastation" na Japan FM Network, que vai ao ar em sete estações FM. O grupo representou a Coreia no MTV's Video Music Awards Japan e ganhou o Best Buzz Asia in Korea, em 26 de maio de 2007.

Seu double A-side single SHINE/Ride On debutou em 2° lugar no Oricon diário em outubro de 2007.

LAST ANGEL - O dueto com a cantora Koda Kumi

O DBSK fez uma colaboração com a cantora japonesa Koda Kumi para seu 38° single LAST ANGEL, sendo lançado em 7 de setembro e alcançando o 3° lugar em seu debut; a música faz parte da tracklist do filme Resident Evil: A Extinção, versão japonesa. A colaboração de Koda Kumi fez com que o DBSK fosse mais reconhecido entre o público masculino adolescente (58%) e também entre homens por volta dos trinta anos (62%).

Asu Wa Kuru Kara - o 17° encerramento da série animê One Piece

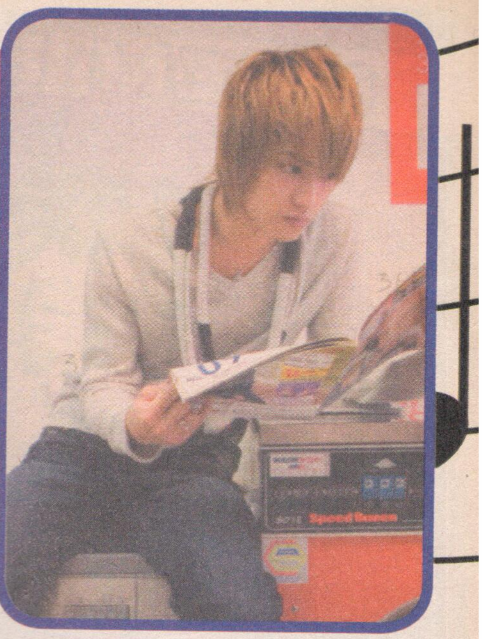
No mesmo mês, o 14° single japonês do DBSK foi lançado, intitulado FOREVER LOVE, também debutando em 3° lugar na Oricon. No final do ano, uma música do seu primeiro álbum, "Asu Wa Kuru Kara", foi licenciada para ser usada no animê One Piece como o 17° encerramento; além disso, "Together", do single de mesmo nome, foi utilizada na animação Cinnamon e debutou em 2° lugar.

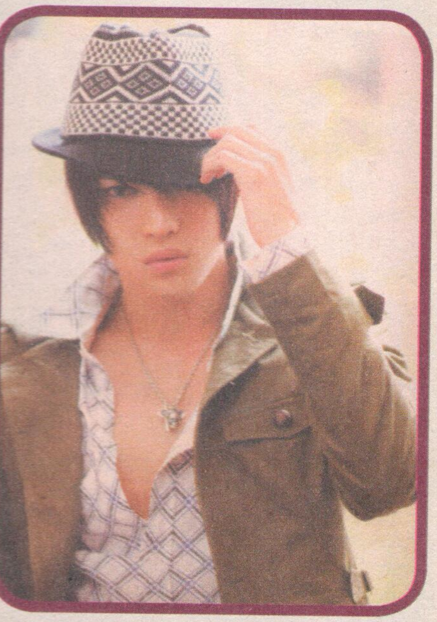
Discografia Coreana

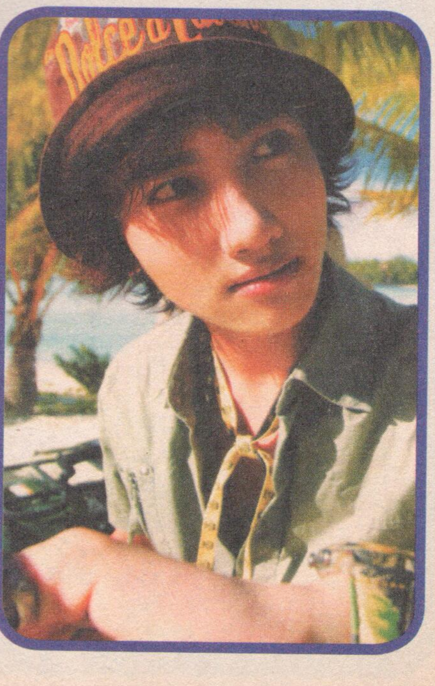
HUG (single)
14.1.2004
TRI-ANGLE (album)
10.4.2004
THE WAY U ARE (single)
24.6.2004
CHRISTMAS GIFT FROM DBSK (álbum)
7.12.2004
FIGHTING SPIRIT OF DONG BANG (single)
1.6.2005
HI YA YA: SUMMER DAYS (single)
23.6.2005
RISING SUN (álbum)
12.9.2005
SHOW ME YOUR LOVE feat. Super Junior (single)
15.12.2005
VACATION OST (single)
28.6.2006
1st LIVE CONCERT: RISING SUN (álbum)
12.7.2006
O - JUNG.BAN.HAP (álbum)
29.9.2006
2nd ASIA TOUR CONCERT: O (álbum)
20.7.2007
MIROTIC (álbum)
26.9.2008
MIROTIC Repackage Version (álbum)
14.11.2008

Discografia Japonesa

STAY WITH ME TONIGHT (single)
10.5.2005
SOMEBODY TO LOVE (single)
13.7.2005
MY DESTINY (single)
2.11.2005
ASU WA KURU KARA (single)
8.3.2006
HEART, MIND & SOUL (álbum)
23.3.2006
RISING SUN (single)
19.4.2006
BEGIN (single)
21.6.2006
SKY (single)
16.8.2006
MISS YOU/ O - Sei.Han.Gou (single)
8.11.2006
STEP BY STEP (single)
24.1.2007
CHOOSEY LOVER (single)
6.3.2007
LOVIN' YOU (single)
13.6.2007
SUMMER DREAM (single)
1.8.2007
SHINE/RIDE ON (single)
19.9.2007
FOREVER LOVE (single)
14.11.2007
TOGETHER (single)
19.12.2007
PURPLE LINE (single)
16.1.2008
T (álbum)
23.1.2008
TRICK • TWO HEARTS/WILD SOUL (single)
6.2.2008
TRICK • RUNAWAY/MY GIRLFRIEND (single)
12.2.2008
TRICK • IF...?!/RAINY NIGHT (single)
28.2.2008
TRICK • CLOSE TO YOU/CRAZY LIFE (single)
5.3.2008
TRICK • KEYWORD/MAZE (single)
5.3.2008
BEAUTIFUL YOU/SENNEN KOI UTA (single)
23.4.2008
DOUSHITE KIMI WO SUKI NI NATTE SHIMATTANDAROU (single)
16.7.2008
MIROTIC (Japanese Version) (single)
15.10.2008
BOLERO (single)
21.1.2008
SURVIVOR (single)
11.3.2008
THE SECRET CODE (album)
25.3.2008
SHARE THE WORLD (single)
8.4.2008







2008: Purple Line: 1º posição da Oricon

DBSK começou o ano de 2008 com o 16º single japonês, Purple Line, composta pelo mesmo compositor de Rising Sun e "O", lançado em 16 de janeiro de 2008 no Japão e 23 de janeiro na Coreia (versão coreana). Purple Line atingiu o topo da Oricon Semanal em seu debut, sendo este seu primeiro #1 semanal; fazendo do DBSK o primeiro grupo não-japonês a atingir o topo da Oricon Semanal. Também divulgaram o single na Coreia, apresentando a canção na versão coreana nos programas KBS Music Bank e SBS Inkigayo mais tardar em fevereiro.

Uma semana após o lançamento do single japonês, lançou-se o 3º álbum japonês intitulado "T", contendo seus singles anteriores e outras inéditas. Como faixa bônus, foi adicionada "Kiss Shita Mama Sayonara", composta e escrita por YooChun e JaeJoong.

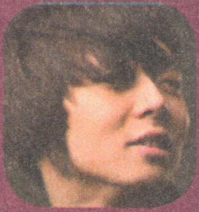
"T" debutou em #2 na Oricon e entrou no TOP 20 de álbuns mundiais em #19, naquela semana.

Embaixadores da Ásia

A Rhythm Zone, uma subgravadora da Avex Trax, criou uma nova estratégia de promoção para o DBSK, lançando cinco singles adicionais em fevereiro de 2008 em semanas consecutivas após o lançamento do álbum. Cada single continha uma música solo de um membro e uma versão diferente da música "TRICK" lançada no álbum.

Em 28 de março, os membros do DBSK foram eleitos "Embaixadores da Ásia" pela Universal Studios Japan.

QUEM É QUEM



Junsu: Junsu foi o primeiro membro de Tong Vfang Xien Qi. Quando era criança, adorava cantar na igreja. Ele foi levado à SM por um programa de busca de talentos da televisão, no qual ele conseguiu o primeiro lugar. Teinou na SM Academy por 6 anos antes de estrear com o TVXQ.

Ele estava agendado para estrear com outro grupo antes, mas devido a alguns problemas com sua voz, não foi possível. Ele mesmo escolheu seu nome de palco Xiah (pronunciado shii-a), é uma contração da palavra coreana para Asia (pronunciada a-shii-a). Escolheu esse nome porque queria ser uma estrela em todo o continente asiático.

Características:
Nome de Palco: Xiah Junsu - Nome Real: Kim Junsu - Data de Nascimento: 15/12/1986 (registrado em 1/1/1987) - Cidade Natal: Gyeongi - Posição: Tenor

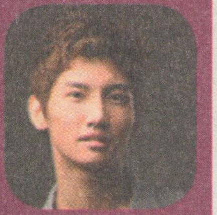
Yunho: Yunho foi o segundo membro do grupo. Ele é também o segundo mais velho. Ganhou sua vaga em TVXQ vencendo uma competição de dança. Ele treinou na SM Academy por 4 anos antes de estrear com Tong Vfang Xien Qi.

Antes de entrar na TVXQ, era rapper e dançarino auxiliar para a cantora de K-Pop Dana. Ele foi dançarino para diversos outros artistas coreanos e alguns artistas chineses. Yunho é o líder do grupo. Ele escolheu seu nome de palco, U-Know, criado do seu nome coreano Yunho. O objetivo era significar "Yunho knows you (Yunho conhece você)" em relação a entender os outros membros do grupo.

Características:
Nome de Palco: U-Know Yunho - Nome Real: Jung Yunho - Data de Nascimento: 6/2/1986 - Cidade Natal: Gwangju - Posição: Barítono

Jaejoong: JaeJoong é o membro mais velho do grupo, Tong Vfang Xien Qi. Ele foi o terceiro a entrar. Jae Joong foi selecionado em uma competição de 5.000 pessoas como "melhor voz" e "melhor rosto". Treinou na SM Academy 3 anos antes de estrear com o grupo. O nome de palco foi falado para ele por uma vidente. "Youngwoong" é o nome que significa "herói" em koreano; ele também escolheu Hero porque ele queria ser o "herói" da indústria da música.

Características:
Nome de Palco: YoungWoong Jae Joong (Hero) - Nome Real: Kim Jae Joong - Data de Nascimento: 26/1/1986 - Cidade Natal: Chungnam - Posição: Main vocal (Mezzo)



Changmin: Changmin é o membro mais novo do TVXQ. Ele foi o quarto membro a entrar no grupo. Ele, assim como vários outros, conseguiu seu lugar vencendo uma competição.

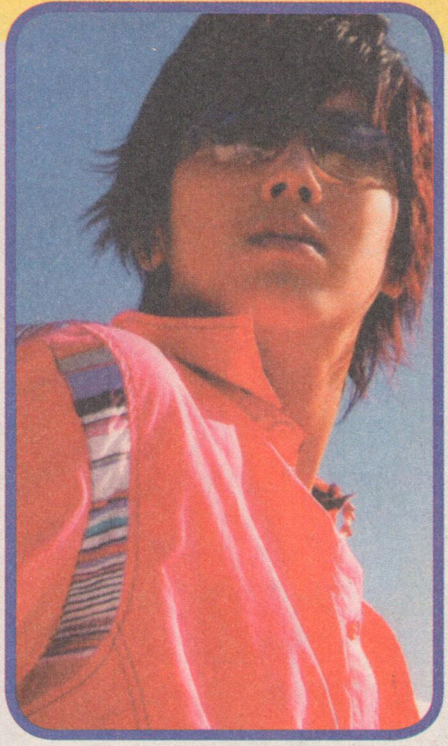
Ele encantou os juízes da disputa com sua voz poderosa. Teinou na SM Academy por 2 anos antes de sua estreia. Ele estrava treinando para ser um artista solo. Seu nome de palco é Choikang Changmin. Na Coreia, Choikang significa "O melhor". Por isso a versão em inglês é Max, abreviatura de Maximum.

Características:
Nome de Palco: Choikang Changmin (Max) - Nome Real: Shim Changmin - Data de Nascimento: 18/2/1988 - Cidade Natal: Seoul - Posição: Tenor

Yoochun: Yoochun foi o último membro a entrar. Ele é o terceiro mais velho do grupo. Nasceu na Coreia do Sul, mas viveu nos EUA por vários anos. Ele vivia em Fairfax, Virginia. Venceu um concurso com "Brothers Entertainment", no qual o primeiro prêmio garantiu um contrato com a SM Entertainment.

Ele treinou na SM Academy por um ano antes de sua estreia. Seu nome de palco (Micky) foi tirado do seu nome americano. Coincidentemente, Micky significa "Arma Oculta" na Coreia. Um nome que combina com seu objetivo de ser considerado a "Arma Oculta" da indústria da música.

Características:
Nome de Palco: Micky Yoochun - Nome Real: Park Yoochun - Data de Nascimento: 4/6/1986 - Cidade Natal: Seul - Posição: Barítono



Beautiful You/Sennen Koi Uta - Mais um single em 1º lugar

O grupo lançou seu 22º single "Beautiful You/Sennen Koi Uta" em 23 de abril de 2008. O single debutou em primeiro lugar na Oricon diário e também no semanal, sendo o terceiro single do DBSK a atingir tal posição na Oricon diário e o segundo na semanal, fazendo com que o DBSK batesse o próprio recorde de único artista/grupo estrangeiro a atingir o #1 na Oricon semanal e batendo o recorde que antes era de uma Taiwanesa por 24 anos e 5 meses, de único artista estrangeiro (no geral) a atingir duas vezes o topo da parada Oricon (sem distinção entre semanal e diário).

Doushite Kimi Wo Suki Ni Natte Shimattandarou

Em adição, em 16 de julho de 2008, o DBSK lança o single "Doushite Kimi Wo Suki Ni Natte Shimattandarou", tendo seu debut mais uma vez em #1 nos rankings semanal e diário da Oricon, batendo de vez o recorde e sendo o único grupo estrangeiro a atingir o #1 semanal da Oricon três vezes consecutivas.

De volta ao lar

Com o sucesso garantido, o DBSK faz sua volta à Coreia depois de um ano e sete meses fora do país natal. O quarto álbum, intitulado Mirotic, anunciado no final de agosto para o dia 24 de setembro, tem a data atrasada por dois dias antes do lançamento, devido à grande demanda de pedidos na pré-venda, sendo assim o lançamento ocorreu no dia 26 de setembro.

TABELA DE RANKINGS NA ORICON:

2007

Sky (6º Lugar);
Miss You (3 º Lugar);
Loving You (2º Lugar);
Summer Dream (1º Lugar);
Shine/Ride on (2º Lugar);
Last Angel [feat. Koda Kumi] (3º Lugar);
FOREVER LOVE (3º Lugar);
Together (2º Lugar);

2008

Purple Line (1º Lugar);
Album "T" (2º Lugar);
Beautiful You/Sennen Koi Uta (1º Lugar);
Doushite Kimi Wo Suki Ni Natte Shimattandarou (1º Lugar);

2009

Jumon [MIROTIC versão japonesa] (1º lugar);
Bolero/Kiss the baby Sky/Wasurenaide (1º Lugar);
Survivor (3º lugar);
The Secret Code (2º lugar) – Na estreia!

Premiações na Coreia

2004

SBS Gayo Awards: Debut de música popular
Mnet KM Music Video Festival: Melhor videoclipe para grupo iniciante
KBS Popular Music Award: Melhor novo artista
MBC Top 10 Music Festival: Melhor novo artista
Go News Netizen YunAae Daesang: Melhor grupo
Go News Netizen YunAae Daesang: Melhor videoclipe
Go News Netizen YunAae Daesang: Melhor comercial
Go News Netizen YunAae Daesang: Asia Star Award

2005

Mnet KM Music Video Festival: Melhor videoclipe - Rising Sun
Mnet KM Music Video Festival: Escolha do público

2006

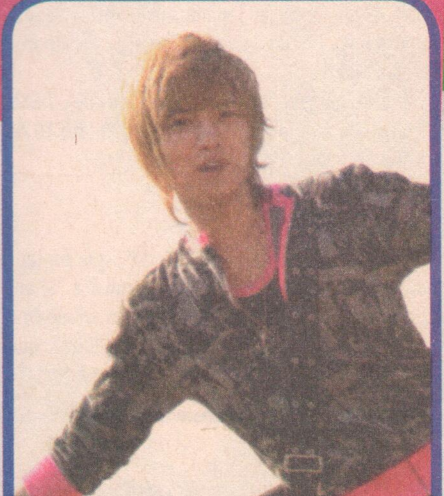
Korean Chinese Custom Ceremony: 10 grupos mais populares da China
Korean Chinese Custom Ceremony: 10 músicas mais populares da China
Korean Chinese Custom Ceremony: Modelos comerciais mais populares da China
Korean Chinese Custom Ceremony: Homem ideal da China
Channel[V] Thailand Music Video Awards: Melhor videoclipe - Rising Sun
Channel[V] Thailand Music Video Awards: Melhor artista asiático
Virgin Hitz Awards: Voto popular - melhor artista asiático
Mnet KM Music Festival: Melhor grupo
Mnet KM Music Festival: Artista do ano
Mnet KM Music Festival: Mnet.com
Mnet KM Music Festival: Escolha do público - votos por celular
MTV 16th Music Seoul Festival: Daesang
MTV 16th Music Seoul Festival: Bonsang
MTV 16th Music Seoul Festival: Escolha do público - votos por celular
21st Golden Disk Awards: Daesang
21st Golden Disk Awards: Bonsang
SBS Gayo Awards: Daesang
SBS Gayo Awards: Bonsang

2007

SEED Awards, Thailand: Melhor cantor asiático
MTV Video Music Awards Japan: Melhor Buzz Asia na Coréia
14th Annual Korea Entertainment Masterpiece Award Ceremony: Artista mais popular internacionalmente
Best Hits 2007 Japan: Artista de ouro

2008

Golden Disk Awards: Álbum do ano (Daesang)
Golden Disk Awards: Escolha da audiência [YEPP]
Golden Disk Awards: Bonsang
Mnet KM Music Festival: Álbum do ano (Daesang)
Mnet KM Music Festival: Escolha dos estrangeiros **Mnet KM Music Festival:** Escolha do público (via celular)
Mnet KM Music Festival: Escolha dos internautas
Mnet KM Music Festival: Melhor estilo
Asia Song Festival: Melhor artista asiático 15ª
Premiação do Entretenimento Coreano: Artista Mais Popular
MTV Video Music Awards Japan: Melhor colaboração - LAST ANGEL feat. KodaKumi
16ª Premiação Anual do Entretenimento Coreano: Daesang nova geração
Music Bank (Especial fim de ano): Prêmio MVP
2008 Melon: Melhor artista do ano
2008 Melon: Melhor videoclipe do ano
Best Hits 2008 Japão: Melhor artista



O novo conceito do álbum e do grupo é maturidade, acompanhado de sex appeal. O DBSK vendeu 300.000 cópias somente na pré-venda, passando a ser o álbum mais vendido do ano e batendo o recorde de "álbum mais vendido na primeira semana", que antes pertencia à Seo Tai Ji desde 2004.

Passaram um intenso ano de 2008 promovendo seu álbum e como sempre, alcançando sucesso absoluto. Mirotic ficou em primeiro lugar, como o álbum mais vendido na Coreia do Sul. No total, incluindo as vendas na Tailândia, Twain e Japão, ao longo do ano de 2008 até 6 de janeiro de 2009, foram vendidas 502.837 unidades, passando a ser o álbum mais vendido em 5 anos.

Foram lançadas na Coreia 3 versões de Mirotic (A, B e C) e após a intensa promoção do álbum, uma versão japonesa de Mirotic, também foi lançada, no dia 15 de outubro. Intitulada "Jumon~MIROTIC", a música fez muito sucesso sem praticamente nenhuma promoção e o single alcançou, mais uma vez, o topo semanal da Oricon.

2009:

Começando bem 2009, no dia 21 de janeiro, lançaram seu 25º single japonês Bolero/Kiss the baby Sky/Wasurenaide. Bolero fará parte da trilha sonora do filme Subaru – em que os membros farão uma pequena aparição – baseado no mangá de mesmo nome, que foi lançado no dia 20 de março. Kiss the baby Sky foi escrita por Yoochun e Wasurenaide por Jaejoong, o que mostra como é extensa as habilidades do grupo.

O single já estreou em #1 na Oricon semanal, com mais de 89.000 cópias vendidas, sendo responsável pela 5ª vez que o DBSK atinge o topo da Oricon semanal e a 6ª vez na Oricon Diária. Bolero também foi lançado na Coreia, no mesmo esquema do Japão: versão A, com um CD e um DVD e versão B, com um CD apenas.

Depois de fazer sua 3ª turnê asiática – Mirotic, em Seul, durante os dias 20, 21 e 22 –, eles voltaram ao Japão, para promover seu 4º álbum japonês: The Secret Code que foi lançado no dia 25 de março. Uma das músicas do álbum, Nobody Knows, fará parte da OST do j-drama Bad Love. No dia 11 de março o 26º single Survivor foi lançado.

O grupo foi, ainda, convidado para fazer um remake da primeira abertura de One Piece, "We Are!", em homenagem e comemoração aos 9 anos do animê, que faz parte da tracklist do 27º single, Share the World, lançado no dia 8 de abril e também do álbum The Secret Code.

E ainda, o grupo teve um novo recorde registrado no Guinness Books: o de maior número de fotos que um artista possui. O número de imagens é de mais de 500.000.000 incluindo fotos promocionais, imagens solo e de grupo, photobooks oficiais, shoots de singles e álbuns, dentre outros.

A contagem foi feita desde o dia em que o DBSK debutou, em 26 de dezembro de 2003, até 19 de março de 2009.

Share the World

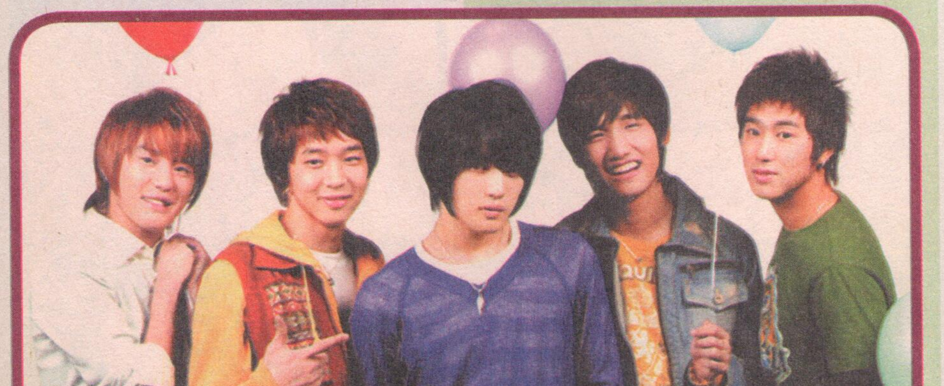
O novo álbum "Share the World", que foi lançado no dia 22 de abril, contém a música "Share the World", que é a nova abertura do animê One Piece. Também contém "Asu wa Kuru Kara", que já foi um dos encerramentos do animê, e "We are", que já foi uma das aberturas. Completando assim três músicas do DBSK que já fizeram parte da trilha do animê One Piece.

Logo em seu primeiro dia de lançamento, Share the World estreou em primeiro lugar no ranking diário da Oricon, com mais de 58.000 unidades vendidas.

E como esperado, o DBSK conseguiu o primeiro lugar do ranking semanal na Oricon também, com mais de 98.000 cópias vendidas, com Share The World.

Com isso, já são seis singles que conquistaram o topo do ranking semanal, sendo eles Purple Line, Beautiful You, Doushite Kimi Wo Suki ni Natte Shimattandarou, Mirotic, Bolero e, agora, Share The World, fazendo o grupo bater mais uma vez o próprio recorde de artista estrangeiro a ficar em primeiro lugar no ranking semanal por tantas vezes.

Para quem curte animesongs, a canção "We Are" é do cantor Hiroshi Kitadani. Em 2006, quando o autor veio ao Brasil, perguntamos o que ele achava dessa "moda" de trocar cantores de animesongs por cantores de jpop, e ele respondeu que não gostava nada disso. Resta a dúvida, o que ele acha de "We Are" sendo cantada pelo grupo de jpop e kpop, como Tohoshinki?



Stand by U

Lançado no dia 1º de julho, DBSK, o seu 28º single japonês, Stand By U é uma continuação do sucesso "Doushite Kimi Wo Suki Ni Natte Shimattandarou", uma balada romântica triste. O single Stand By U também tem a música que vai ser usada como encerramento do programa de TV Miyaneya, com o título de "Tea for two". Além disso, o antigo single "Sky" aparece como a terceira faixa do álbum.

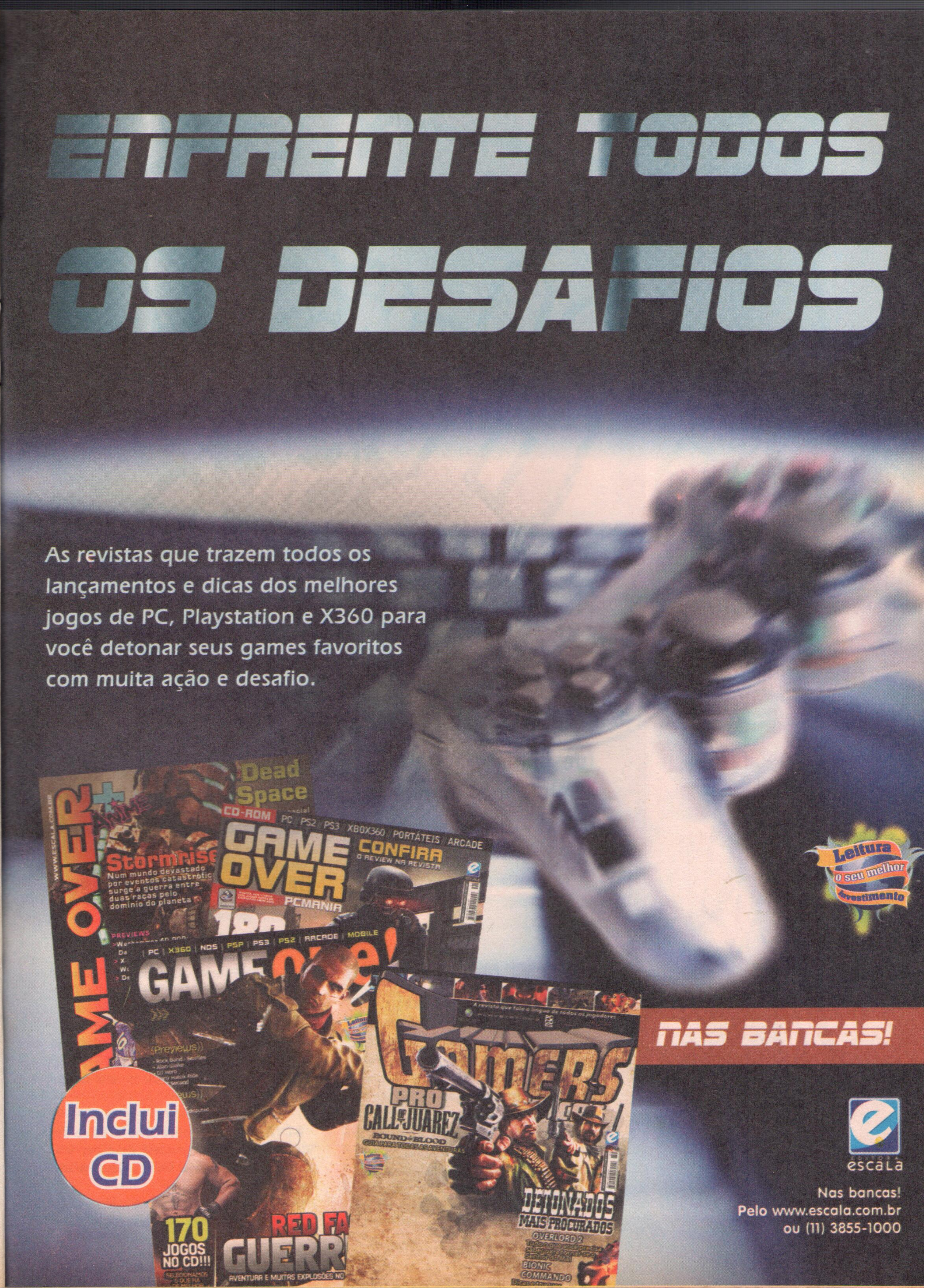
Fã-clube brasileiro:

De uma caminhada e uma boa conversa a ideia de um fã-clube surgiu. Por um sonho de provar que aqui no Brasil também existem muitas fãs espalhadas por cada canto do país. Quem surgiu com essa maluquice? Tamara. A conversa se deu com Maria Helena, sua amiga. E então em 5 de maio de 2008 conseguiu com ajuda de Paolla, também sua amiga, montar o que viria a ser hoje o Solstice: DBSKabeiras. Os detalhes gráficos por parte da Maria não ajudaram numa possível popularização do fórum, mas ao longo de uns meses a ideia de oficializar um fã-clube só aumentava.

Com ajuda de fãs mais que fiéis, layout da Maria e muita força de vontade, montamos o Solstice.

De uma ideia agora temos o caminho, temos o rumo da oficialização do futuro fã-clube brasileiro de Dong Bang Shin Ki, Solstice!

Vocês devem estar se perguntando o porquê do Solstice? Solstice, traduzindo do inglês para o português, é solstício. Para essas duas admiradoras de Dong Bang Shin Ki (Tamara e Maria) há um significado que se encontra em DBSK nessa pequena palavra. Desde a melodia até as letras há um mundo, um universo, outra forma de viver! É como num solstício, com todas as cores, com toda a expectativa até chegar aquele momento onde pudesse ver aquele fenômeno da natureza. Uma verdadeira mágica de verão e inverno. Isso é Dong Bang Shin Ki, isso é Solstice.

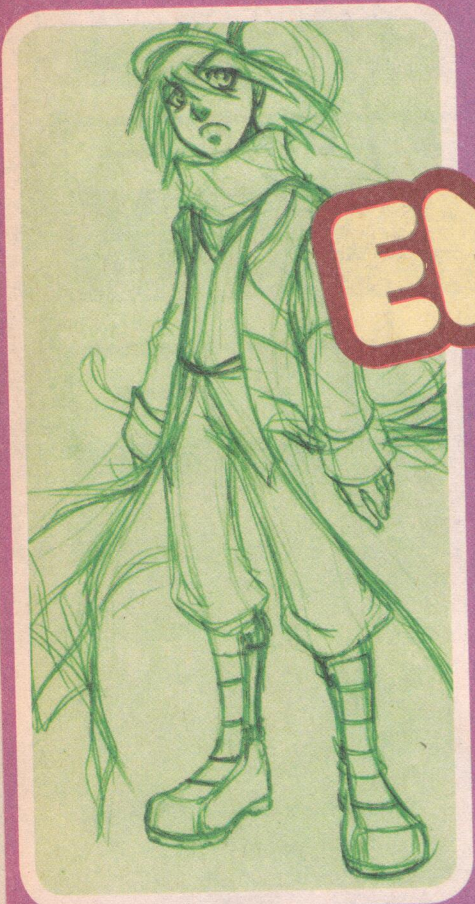

Leitura
o seu melhor
investimento
Inclui
CD
escala

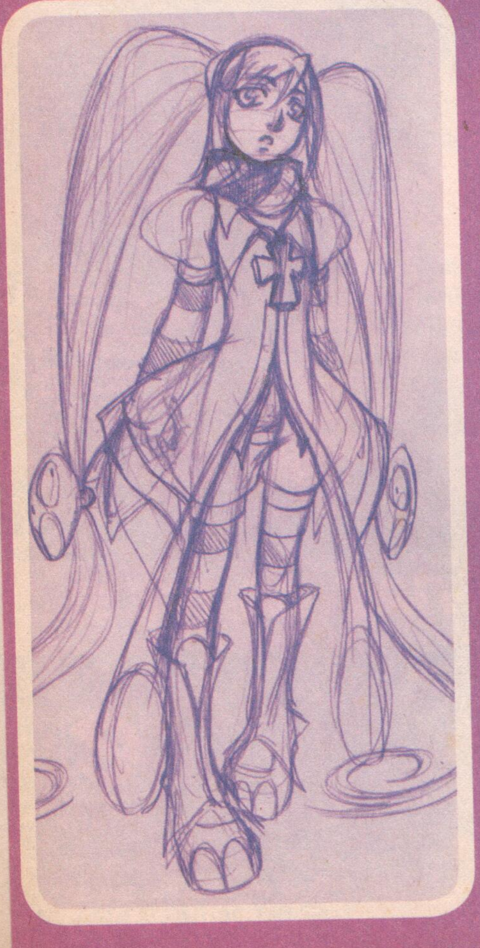
ENFRENTE TODOS OS DESAFIOS

As revistas que trazem todos os lançamentos e dicas dos melhores jogos de PC, Playstation e X360 para você detonar seus games favoritos com muita ação e desafio.

NAS BANCAS!

Nas bancas!
Pelo www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000





ENTREVISTA

Hansel & Gretel

Por Gisela Pizzatto P. <pizzatto@hotmail.com>

Entrevista com os artistas Ulisses Perez (desenhista) e Douglas MCT (roteirista) de Hansel & Gretel, novo mangá nacional que será lançado pela NewPOP em janeiro de 2010.

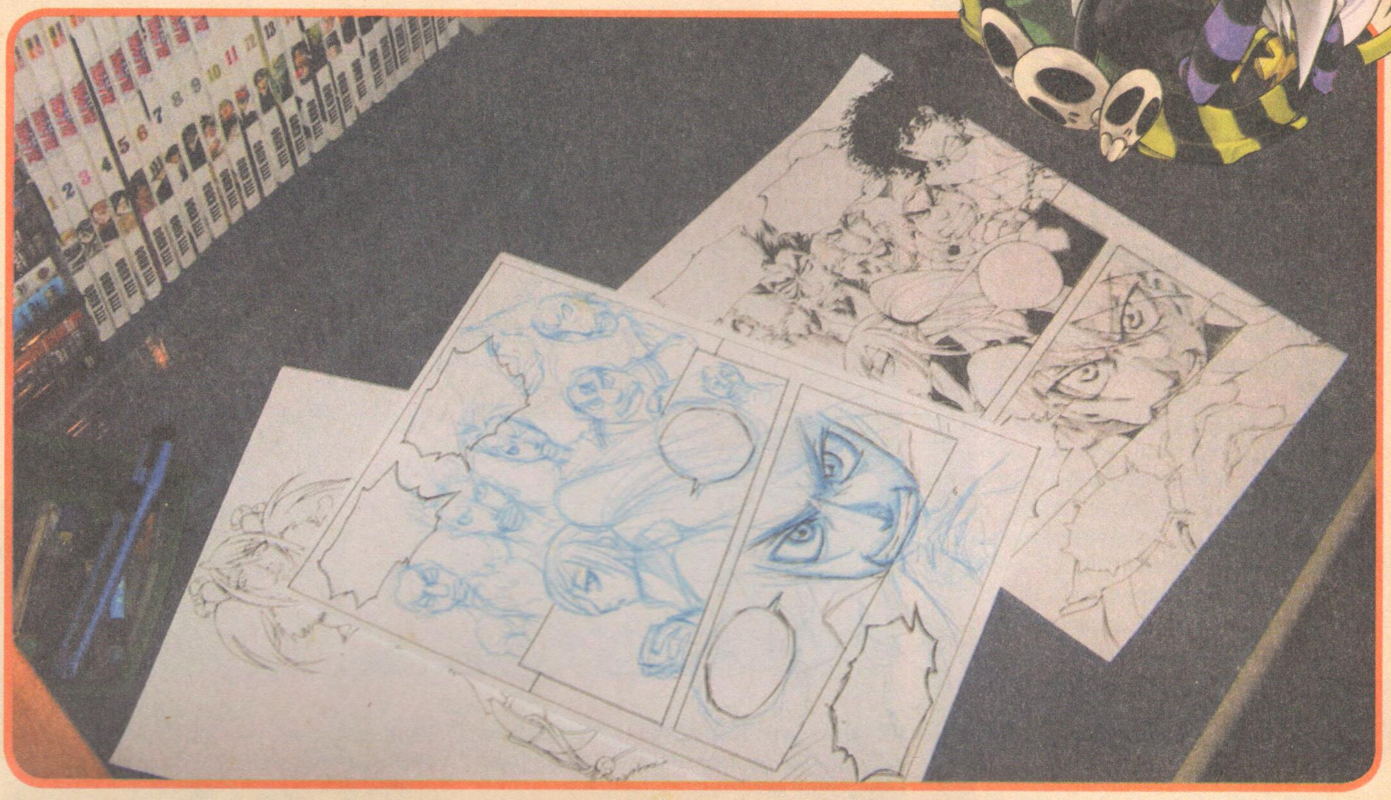
Hansel & Gretel conta a história de dois irmãos gêmeos albinos e bivitelinos, com um passado trágico, de onde saíram mutilados, vítimas de atos canibais por uma velha antropófaga, durante sua busca do pai na industrial metrópole de Echtra. Em suas desventuras, eles se deparam com vários personagens: uma garotinha acusada de homicídio culposo, uma apresentadora de um Circo de Horrores, uma dançarina de cabaré mal-humorada, um mercenário arqueiro e um felino humanoide disposto a protegê-los a qualquer custo. Uma história muito bem amarrada saída das mãos de dois brasileiros que você vai conhecer agora, aqui na NT.

Desenhando com Ulisses Perez

Este desenhista paranaense já desenvolveu três edições especiais de Combo Rangers, desenhou para a revista Pokémon Club, além de ter sido o Ilustrador oficial de personagens e séries como Pokémon, Card Captor Sakura e Dragon Ball para editoras detentoras dos direitos de publicação no Brasil. Por aí dá pra ver que Ulisses Perez tem tudo para brilhar no mundo do mangá.

NT- Antes de começarmos a falar de "Hansel & Gretel", gostaria de saber um pouco mais sobre você. Onde nasceu, quantos anos tem...

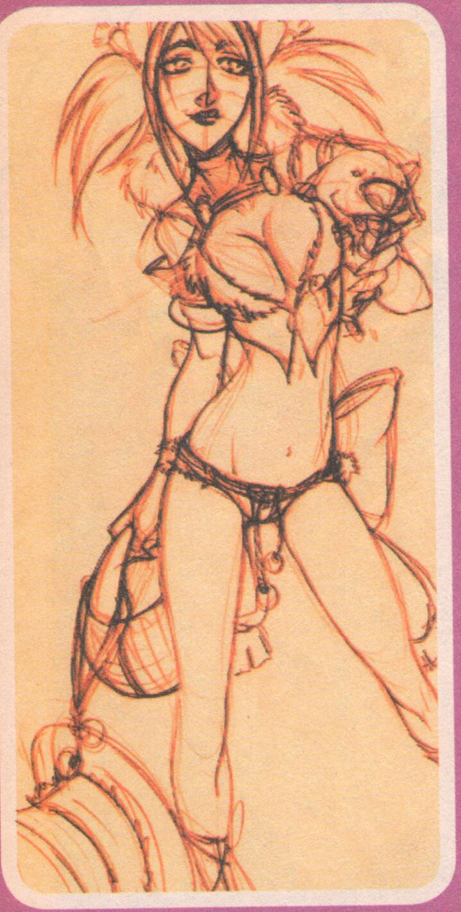
UP - Eu nasci no Paraná, em Londrina, mais precisamente, mas vim para São Paulo antes

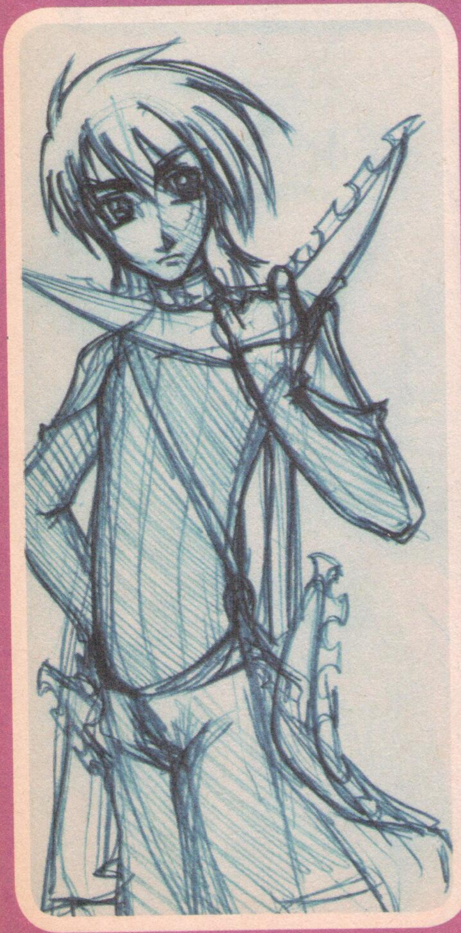


mesmo de ser registrado, com apenas 3 meses de vida e aqui fui registrado, acabando mais paulistano que nunca... Tenho 28 anos e completo 29 este ano, em dezembro.

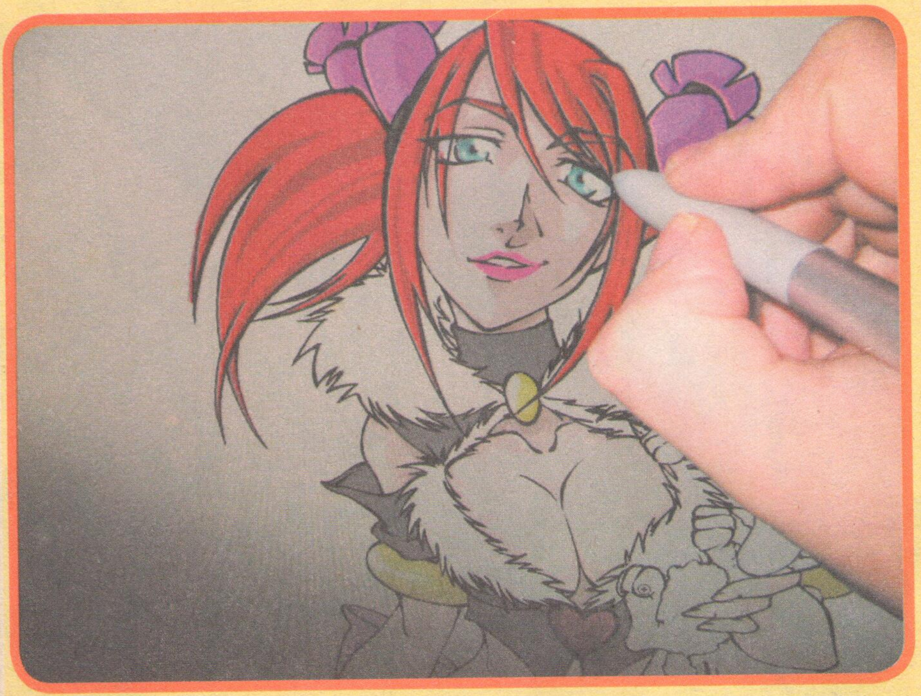
NT- Você estudou Arte, fez cursos ou faculdade relacionada à Arte?

UP - Na realidade só enveredei para o caminho de desenho de fato simplesmente porque o Papai Noel (no qual acreditava existir) não me deu altura para ser um grande (nos dois sentidos) jogador de vôlei, pois era isso que fazia desde os 7 anos e até profissional eu fui! Mas como muitas coisas não dependem só de talento e esforço, mudei de caminho focando toda minha gana e força de vontade em ser o melhor no que eu fazia na direção do desenho. Por uma grande felicidade conheci o mangá, que foi paixão à primeira vista. Infelizmente não fiz absolutamente nenhum curso, nenhuma faculdade relacionados à arte, exatamente por já estar em constante busca por trabalho e espaço, trabalhando como free-lancer (quem trabalha sem contrato, no caso do desenhista, fazendo trabalhos por encomenda)... Mas hoje quero muito fazer algo, além do que já aprendo com os profissionais espetaculares com quem trabalho.





"Eu sempre fiz meus próprios roteiros, ainda mais por gostar de narrativas mais cinematográficas e até um pouco mais detalhadas..."



NT - Quando você decidiu que iria se tornar um mangaká (desenhista de mangá)? Como isso aconteceu?

UP - Na realidade nunca tive pretensão em me tornar mangaká, nenhuma referência ou nada deste gênero, apenas quis e quero poder desenhar tranquilo, colocando tudo que aprendi e estou aprendendo no papel, em cores, e assim poder mostrar às pessoas e aos profissionais que tipo de arte posso fazer... Mas decidi ser desenhista de fato quando vi que não tinha mais chances com o esporte, que até então era minha única paixão, apesar de eu desenhar desde criança, e assim o caminho começou a ser trilhado e eu fui empurrado em muitas direções devido às circunstâncias que o mercado apresentava para mim. Desenho vários estilos, com diferentes técnicas e sempre trabalhei em outros setores onde poderia aplicar minha arte e assim continuar minha árdua batalha para conseguir uma publicação aqui no Brasil. Fiz milhões de ilustrações, participações especiais e afins, mas mangá, quadrinhos não... só para mim, mesmo. Oportunidades apareceram, mas acredito eu que não eram boas e muitos menos certas. Hoje divido o meu tempo entre mangá e animação.

NT - Qual foi seu primeiro trabalho publicado?

UP - O primeiro trabalho publicado aqui no Brasil foi em uma revistinha de sátiras chamada HIPERCOMICS, foi um trabalho sobre SAILOR MOON.

NT- Normalmente você trabalha com um roteirista ou costuma também fazer roteiros?

UP - Eu sempre fiz meus próprios roteiros, ainda mais por gostar de narrativas mais cinematográficas e até um pouco mais detalhadas... Mas esta é minha terceira experiência com roteiristas... Busco ter uma cumplicidade criativa até porque posso contribuir com meus conhecimentos de desenhista que roteiristas não possuem.

NT - Sobre "Hansel & Gretel", como surgiu a ideia de fazer essa história? Você trabalhou em conjunto com o Douglas MCT; ele te apresentou o roteiro ou a história foi criada especialmente para que você desenhasse?

UP - Tudo foi muito rápido... Rápido mesmo até ele me apresentar a ideia e eu achar que poderia fazê-la. Mas eu não tenho nada a ver com a criação da história, recebi o enredo já definido e apenas dei palpites, conselhos e alguns toques que achei melhores visualmente... Esta história já era dele e já havia sido criada, apenas fui o desenhista que tive o azar de ser amaldiçoado pelo olhar do DOUGLAS (rs) BRINCADEIRA!!! Tive a honra de ser escolhido e ter a oportunidade de poder desenhar este título.

NT - Como foi a criação dos personagens?

UP – Bom, aí já é meu departamento (rs)!!!!! Recebi um breafing (descrição) do Douglas muito simplificado, me deixando à vontade para fazer o que quisesse e mudar o que achasse relevante

“O primeiro trabalho publicado aqui no Brasil foi em uma revistinha de sátiras chamada HIPERCOMICS, foi um trabalho sobre SAILOR MOON.”

e coerente com o resumo que havia recebido de cada personagem, tanto que dá para ver algumas mudanças fruto de adaptações. O processo de criação foi divertido, porque tive de me adaptar a um estilo mais comercial e simplificado, tendo como base o estilo de Fullmetal Alchemist. Assim, passei por todas as etapas de finalização até chegar ao resultado que imaginei quando começamos.

NT - E como funciona o processo de desenho das páginas quando você está trabalhando? É você quem define o storyboard ou é o roteirista? Como foi trabalhar neste projeto? Você teve liberdade para criar o layout das páginas ou não?

UP - Bom, isso é um caso à parte. Quando o projeto foi fechado e sacramentado, percebi que havia muito pouco tempo, então combinamos (Dog e eu) que ele me daria, em vez de um roteiro escrito, storyboards (estudo prévio dos desenhos e diagramação da página) apenas para me direcionar, me deixando à vontade para fazer alterações e adaptações de acordo com o que fosse necessário. Agora o processo de execução é simples: vejo o storyboard e automaticamente tudo aparece na minha cabeça, já modificado ou apenas adaptado, e assim vou desenhar, usando e abusando de referências quando necessárias. Trabalhar neste projeto foi algo muito bacana, pois me fez aprender a trabalhar com ideias completamente diferentes das minhas, tendo de adaptá-las sem perder suas essências. Assim eu aprendo mais e mais, até mesmo sem querer.

NT - Qual o tamanho do original que você desenha? Quais os materiais que você usa para fazer uma página de mangá do começo ao fim?

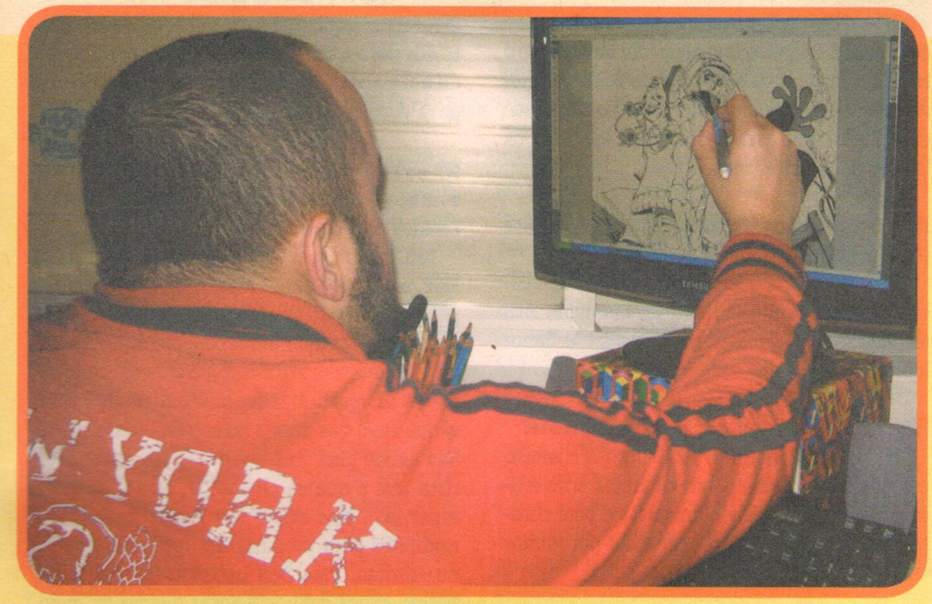
UP – Bom, eu desenho em papel tamanho A4 (padrão), mas estou louco para ir correndo ao A3 (o dobro). Uso folha sulfite 90 gramas, grafite azul e cinza 0.5 de cera clara, régua normal reta, canetas descartáveis 0.05, 0.1, 0.2, 0.3 e 0.8 para os balões. E é claro referências tanto de animês quanto de mangás para alguma angulação ou elemento em particular, mas no geral uso sempre animês, pois são com eles que aprendo mais.

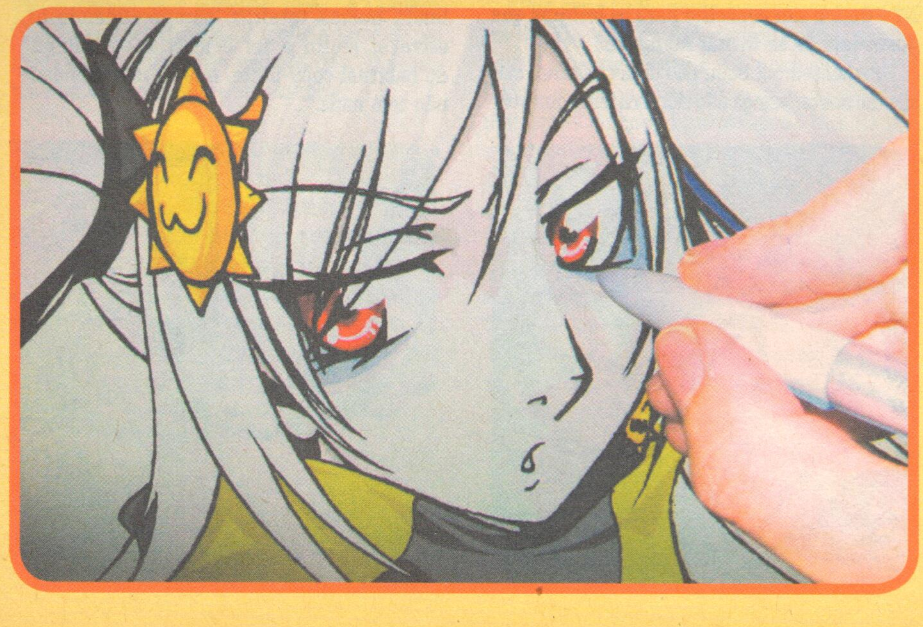
NT - É você mesmo quem faz as retículas da página? Você tem algum “assistente”?

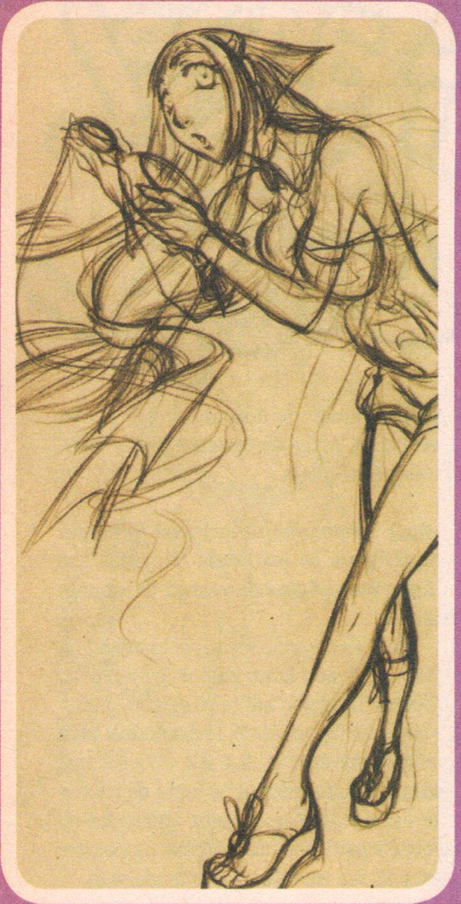
UP - Assistente... (rs)! Quem me dera! Não, sou eu que faço as retículas e geralmente são manuais, isso quer dizer que faço as retículas à caneta mesmo, desenhando; somente agora estou aprendendo a usar as digitais. Sou eu quem faz todo o processo, das artes às retículas, tudo eu que faço.

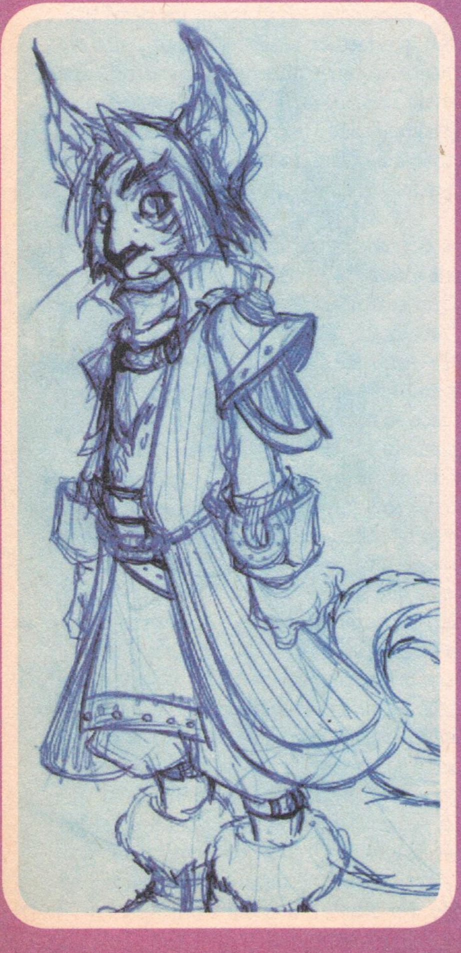
NT - O processo de trabalho em mangá no Brasil difere do processo no Japão? Poderia explicar em linhas gerais como é o seu processo de trabalho?

UP – Acho que é bem diferente. Meu processo de trabalho já é diferenciado simplesmente porque não faço só mangá, e não tenho todo o aparato e segurança editorial que eles possuem, até porque isso já faz parte da cultura japonesa. Além de todas as dificuldades, me preocupo bastante em não fazer nada relacionado ou uma cópia de outros personagens e ambientes que já existem – e olha que lá já se fez e criou de tudo – então imagina só a dificuldade que é. É claro que devido a ter referências e viver em um lugar diferente consigo aplicar tudo que vejo e aprendo de forma singular, tendo sim semelhanças, mas sem perder a minha personalidade no estilo. Geralmente cada trabalho que faço é diferente e único, pois adapto estilos e técnicas, deixando a harmonia em primeiro plano, daí esboço todos os personagens ou os necessários para o começo e alguns ambientes. Depois começo a quadrinizar e ilustrar ao mesmo tempo. Por último é finalizar e reticular.









"Bom, eu desenho em papel tamanho A4 (padrão), mas estou louco para ir correndo ao A3 (o dobro)."

NT - Como aconteceu a publicação de "Hansel & Gretel" pela NewPop?

UP - Bom, foi um processo natural, creio eu. Foi fazer um projeto, apresentá-lo e ter a sorte de ser aceito, acreditado, confiando e assim tendo a confirmação de lançamento. Claro que até chegar à apresentação tivemos muitos obstáculos e dificuldades, mas depois que o lançamento foi confirmado, tudo ficou realmente sem importância.

NT - Quais são suas influências? Pode ser autores de mangá, artistas clássicos, filmes, qualquer coisa... O que infuencia seu trabalho e seu traço?

UP - Tenho muitas influências, mas no caso de Hansel & Gretel, o Dog me pediu que fizesse o trabalho seguindo algumas coisas da desenhista de Fullmetal Alchemist, como tenho facilidade em adaptar meu estilo para várias técnicas, fiz isso ou pelo menos tentei (rs)!

NT - Quais são os títulos de mangá que você mais gosta?

UP - Os mangás que mais gosto são os trabalhos do CLAMP, Bleach, Naruto, Chonchu, AH! Megami Sama!, Fullmetal Alchemist e Sailor Moon.

NT - Está lendo algum mangá atualmente?

UP - Bleach, Naruto e Fullmetall Alchemist, por possuírem enredos interessantes e divertidos, além de narrativas dinâmicas e bem construídas, proporcionando uma visão por muitas vezes geral de uma única cena.

NT - Qual o seu conselho para os leitores que gostariam de se tornar mangaká?

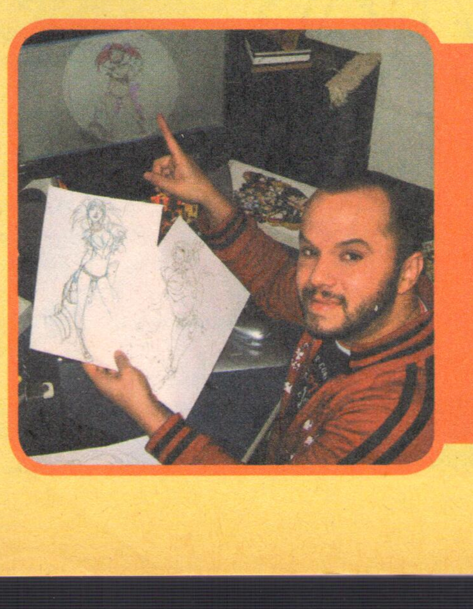
UP - Conselho... Bom, não diria conselho, mas sim um alerta: mangá não significa fazer qualquer coisa e colocar olhos grandes, até porque o mangá hoje não se limita aos olhos grandes. Então treine, seja seu maior crítico, deixando completamente de lado seu ego, cerque-se de profissionais ou pessoas que realmente querem te ajudar e que sabem mais que você. Seja mais observador que falante, aproveite cada oportunidade para aplicar o que aprende em seu trabalho e tenha a certeza de que hoje em dia não é a coisa mais fácil do mundo publicar um trabalho, seja na internet ou na banca. O ponto da questão é sempre a qualidade do que você estará expondo.

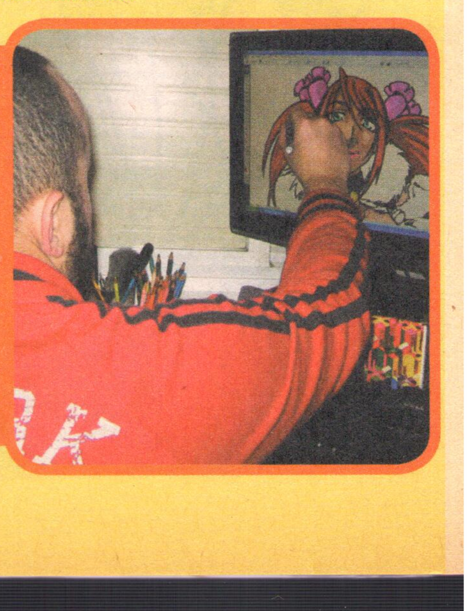
Criando uma história com Douglas MCT

O roteirista que já trabalhou escrevendo histórias para a Turma da Mônica e fez o roteiro da animação O Medonho Mundo de Gór conta para você como foi fazer Hansel & Gretel.

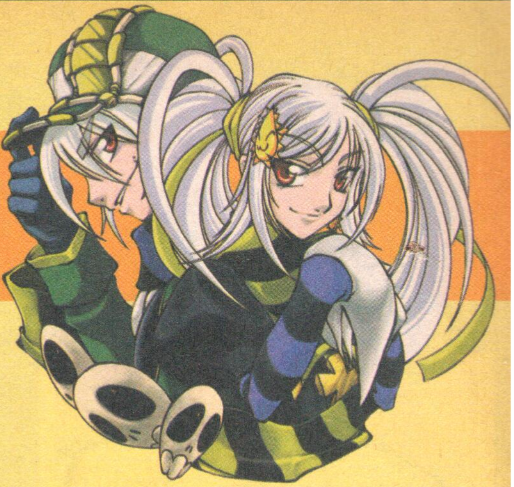
NT – Fale um pouco sobre seu trabalho: como começou a fazer roteiros? Existe alguma técnica especial?

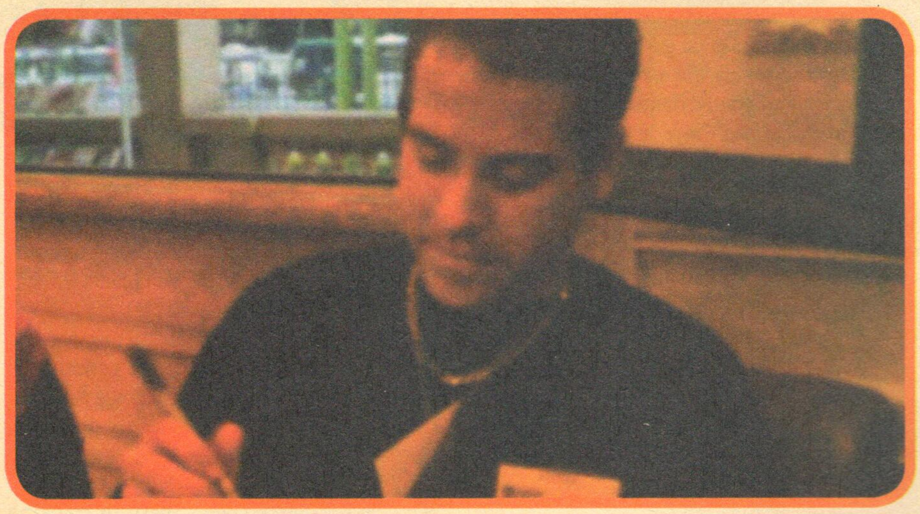
DMCT - Comecei com a Turma da Mônica, na MSP, em 2005 e nunca mais parei. Me apaixonei por isso. Quando criança, escrevia e desenhava meus próprios gibizinhos com bichinhos falantes e quando me profissionalizei nesta carreira, graças às oportunidades de Mauricio de Sousa, vi que era o que queria fazer pelo resto da vida. Não existe uma "técnica especial", cada roteirista tem o que eu chamo de 'modo orgânico' específico. Mas existe sim certos meandros e caminhos para produzir um roteiro coerente, no mínimo. Para isso necessita-se de treino, buscar novos conhecimentos dentro do meio, lendo outros roteiros, compreendendo-os, escrever muito e ser bem criativo, fugindo do habitual copy-paste, que de inventividade não tem nada.





> “Comecei com a Turma da Mônica, na MSP, em 2005 e nunca mais parei. Me apaixonei por isso.”





NT - De onde você tira inspiração para suas histórias?

DMCT - Não sei se vai soar como resposta-clichê, mas é a real: do dia a dia. As pessoas com quem convivo, no bom sentido, são excelentes personagens. Não há nada mais interessante do que os relatos de suas vidas, suas personalidades e trejeitos. Cada um é tão particular e único que se torna minha grande fonte de inspiração. As situações que vejo, as coisas que vivo – boas ou ruins –, tudo isso é um tanto do que me inspira. Mas cinema, seriados, quadrinhos (não só mangás, mas comics e outros também) são grande fonte de inspiração, assim como músicas, animações e tudo o que a internet puder me trazer. E mais: literatura – uma fonte infinita que abre portas para inúmeras possibilidades de criar ou recriar certos conceitos e gêneros. Haa... E também há o “elemento surpresa”: tenho a sorte de ser visitado todas as noites pelas Ninfas. São elas, na verdade, que escrevem por mim...

NT - Na sua opinião, quais os elementos que uma boa história precisa ter?

DMCT - Personagens carismáticos. Para mim, como criador e roteirista, vejo que toda trama se constrói sobre os personagens. São eles que a conduzem, são eles que dão vida à história e sem eles trama alguma anda sozinha ou sobrevive por muito tempo. Sei que há outros profissionais do meio que discordam, mas para mim, como leitor e roteirista, é o que prefiro. Obras que colocam o universo, o cenário e as situações como ponto de partida são mais desinteressantes, mais insossas. Quem cria as situações, faz acontecer são os personagens. Quem vive naquele universo, naquele cenário, são os personagens, e história alguma é “nada” sem eles. Quanto mais tridimensionais são os personagens mais atraente a trama será e mais próximo o leitor ficará, criando esta identificação com a narrativa, que creio se fazer necessária, seja um “mundo real” ou “fantasioso”. Deve existir um elemento em particular com que o público possa assimilar, fazer a associação e assim entrar no mundo que o roteirista criou, viajando junto dele e dos personagens, vivendo as mesmas aventuras. Isso tanto para quadrinhos (de qualquer gênero) quanto para elementos audiovisuais, logicamente.

Além disso tudo, ainda a o próprio universo em si. Ele tem de ser coerente, com certas coisas que necessitam de uma explicação lógica, ainda que seja um cenário ilógico. Os propósitos de certos personagens têm de ter um fundamento bem sustentado e as situações funcionam melhor, ao meu ver, fugindo do elemento Deus Ex-Machina, ainda que às vezes tal recurso de faça necessário. Clichês são inevitáveis, não devemos fugir deles, mas sim transformá-los a favor da trama – e isso é algo que repito incansavelmente.

E ‘estudar’ e pesquisar muito antes de escrever também é importante. Ter uma boa ideia é essencial, mas se não souber como colocá-la no papel e transmiti-la para seu artista, então estará matando a própria obra, sem erro.

NT - Você já teve outros trabalhos publicados? Quais você considera os mais significativos?

DMCT - Nossa, muitos! Tive contos publicados em jornais e que foram premiados em concursos culturais do governo, matérias publicadas em revistas de RPG, uma coluna semanal num dos maiores sites de entretenimento do país, enfim... Os mais significativos foram qualquer história minha publicada na Turma da Mônica; o meu conto fantástico-noir “O Misterioso Caso do Unicórnio Azul” na antologia Anno Domini (Andross Editora), que esgotou na Bienal de 2008, e a animação nacional “O Medonho Mundo de Gór”, que roteirizei e ajudei a criar ao lado da excelente equipe do Notime Studio, com pessoas excelentes e competentes (mas um projeto congelado no momento, por problemas de verbas); no momento, estou fazendo roteiros para princesas de contos de fada para uma editora, onde adapto versões e logo sairá a ‘minha visão’ de Anastasia, em bancas!

Este ano terei um conto vampírico, “Torniquete”, que será publicado na obra Território V (Terracota Editora), além do meu livro de dark-fantasy, Necrópolis – A Travessia da Fronteira das Almas, em vias de publicação.

NT - Como surgiu a ideia de fazer Hansel & Gretel?

DMCT - Eu estava maquinando a ideia de dar uma continuidade ao conto fantástico que mais amava na minha infância, por conter doses de terror únicas (e todos sabem, o terror e o estranho andam lado a lado comigo ^^). “Dar continuidade” pode não ser a expressão correta. Mas queria mostrar uma trama que contivesse uma essência fraternal e paternal contadas de formas bem únicas, sob um viés fantasioso, mas não por demais. Que envolvesse elementos do Terror, mas mesclados ao Steampunk (outro gênero que adoro, principalmente no quesito visual), já que fusionar temas diferentes sempre foi algo que gostei de fazer em outras obras. Aqui não poderia ser de outra forma. Queria contar a história de dois irmãos, que estão lutando por um espaço, querem se

EM TEMPO

Steampunk – gênero literário que parte da ficção científica, no qual as histórias são ambientadas no passado ou num universo semelhante a uma época anterior da história humana, no qual os eventos tecnológicos modernos ocorreram mais cedo do que na História real, mas foram obtidos por meio da ciência já disponível naquela época.

Hansel & Gretel

> "As pessoas com quem convivo, no bom sentido, são excelentes personagens."

completar, querem vingança e desafogar as mágoas e os traumas do passado.

Todos nós temos um passado negro, em menor ou maior grau, e Hansel e Gretel mostra como lidar com isso – seja de forma correta ou não. Além de contar subtramas, que se intercalam ao fio principal, vai abrindo novas portas, para outras vidas tão interessantes quanto as dos protagonistas. É uma trama de todos, e não somente dos gêmeos.

Gosto do elemento surpresa também e apliquei isso neste mangá. E fechando a resposta: eu tinha ideias que gritavam em minha mente para serem contadas e atendi os seus pedidos e a escrevi. Quando um insight surge, ele precisa nascer ou vai te perturbar para sempre...

NT - Quais as diferenças principais do seu roteiro e da história original dos Irmãos Grimm? Por que você escolheu essa história?

DMCT - Todas. A pergunta correta seria: quais as semelhanças entre "João e Maria" (ou 'Hansel e Gretel', no original) e seu mangá "Hansel & Gretel" e eu responderia: poucas. Ou: o princípio. Só.

Entenda assim: Hulk, da Marvel, é um personagem único, original, criado pela editora americana. Mas todo seu conceito remete ao Médico e o Monstro (Dr. Jekyll e Mr. Hyde, do Stevenson). Com este mangá é a mesma coisa. Remete, apenas. Parte de um princípio semelhante, mas toma rumos diferentes. É outra coisa, e de forma alguma é "João e Maria". E de igual mesmo, só o nome.

Tanto no conto quanto no mangá as crianças são abandonadas na floresta pelo pai e encontram a Casa de Doces. Mas no original é uma bruxa que transforma tudo em doce e neste quadrinho é uma velha, que cruelmente pratica o canibalismo há anos e se alimenta de crianças ingênuas que batem a sua porta.

Todos conhecem Chapéuzinho Vermelho e notaram pouquíssimas semelhanças entre ela e Lilita Redcap. O mesmo pode ser dito entre Cachinhos Dourados e Sofia Goldynn, a Dorothy de O Mágico de Oz e a Dorothy de H&G, ou a Alice Liddel, entre outros.

Eu os homenageio, colocando um elemento semelhante aqui e ali, ou o mesmo nome, ou até algo em comum, como algo em seu histórico ou personalidade. Mas só. Não são os contos recontados por uma outra ótica (como Grimms Mangá fez de forma competente).

Hansel & Gretel é uma trama original que brinca de forma perversa com o conceito de alguns contos universais e os distorce para narrar uma nova história, plenamente diferente, com novos elementos.

NT - Qual é parte mais difícil do trabalho do roteirista?

DMCT - Posso dizer por mim, não pelos demais do ramo: mas se tive um dia estressante, desgastante ou de enorme tristeza, não sai nada. Não produzo, não faço, travo. Não é questão de "inspiração", é algo além. Roteirizar envolve criar, em todos os aspectos da produção de um roteiro. Se eu tenho um dia péssimo, com certeza não vai rolar nada. Ainda que, certa vez, num dia down, acabei escrevendo um conto maravilhoso... De Terror. Mas que seja! =P

Na parte mais técnica, posso responder que se eu não tiver o material em mãos para estudar e avaliar, fica mais complicado seguir adiante. Além das ferramentas que se fazem necessárias na produção de um roteiro – nada complexo, claro, mas precisamos de uma certa "infraestrutura" também, assim como qualquer outro trabalho.

Outro grande desafio, a meu ver, é saber como transmitir sua ideia textual para o desenhista, de forma clara e concisa, sem que você o encha de dúvidas, ao invés de ideias – o que pode tornar a linha de produção falha.

Com H&G, eu trabalho diretamente nas rafes. Que são storyboards, esboços que o Ulisses recebe em forma de roteiro para trabalhar. Em cima disso, ele pode pirar à vontade e sempre com um consultando o outro, para não ter incoerência. É trabalho em equipe, por isso sempre temos esse diálogo, reuniões, para chegar a um ponto em comum.

Leitura o seu melhor investimento

www.euqueroler.com.br

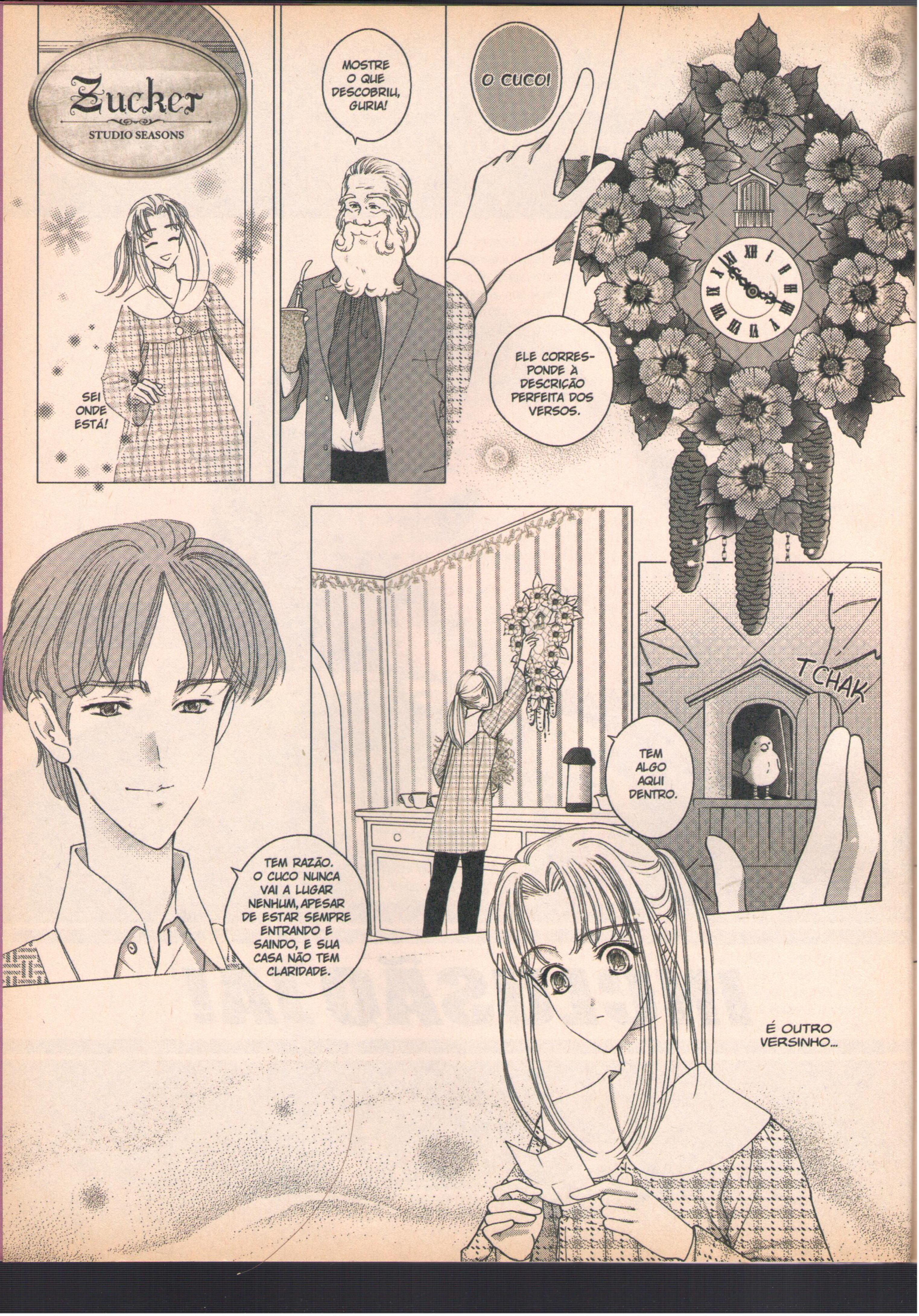
Hansel & Gretel é uma HQ recheada de referências da literatura fantástica. Um tipo de leitura que aumenta ainda mais a curiosidade por novas fontes de conhecimento. A Escala apoia qualquer produto que incentive a leitura e desenvolve a campanha "Leitura, o seu melhor investimento", apoiada pela Neo Tokyo. Para saber mais, acesse www.euqueroler.com.br.

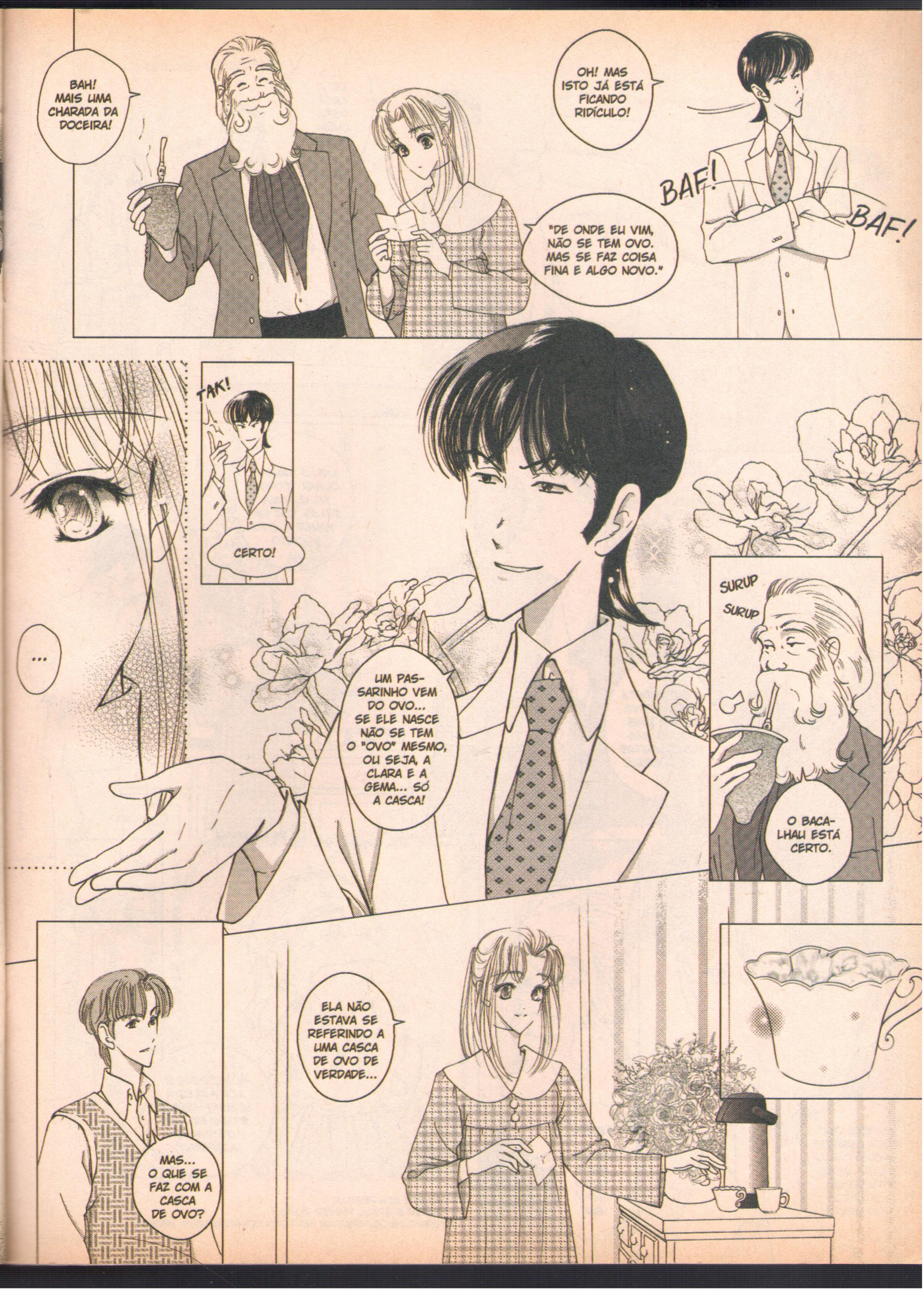
Não exclua quem pode
ser o futuro do País

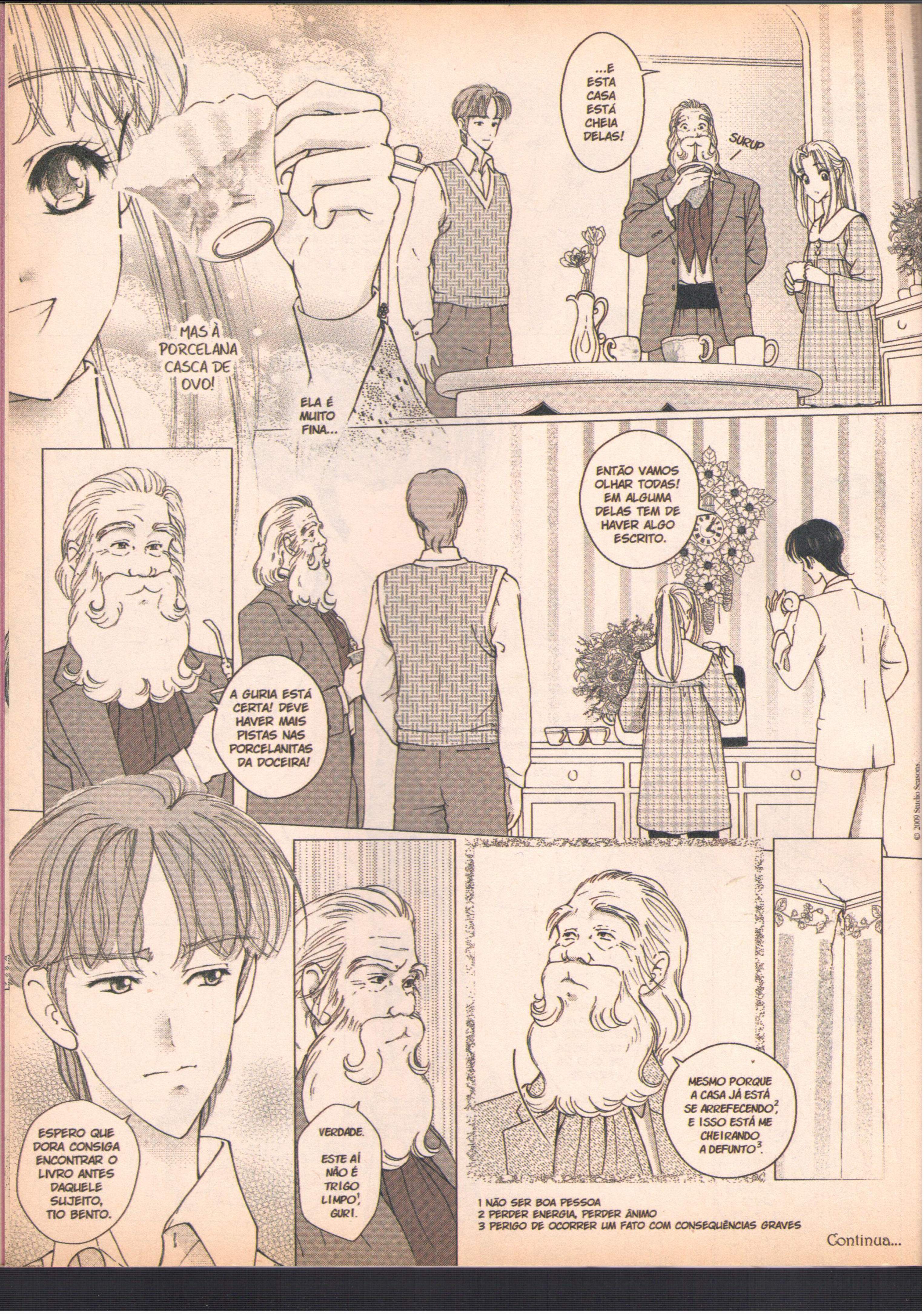
INCLUSÃO JÁ!

revista
sentidos

Incluindo as pessoas com deficiência na sociedade


Zucker
STUDIO SEASONS
SEI ONDE ESTÁ!
MOSTRE O QUE DESCOBRIU, GURIA!
O CUCO!
ELE CORRESPONDE À DESCRIÇÃO PERFEITA DOS VERSOS.
TCHAK
TEM ALGO AQUI DENTRO.
TEM RAZÃO. O CUCO NUNCA VAI A LUGAR NENHUM, APESAR DE ESTAR SEMPRE ENTRANDO E SAINDO, E SUA CASA NÃO TEM CLARIDADE.
É OUTRO VERSINHO...


BAH! MAIS UMA CHARADA DA DOCEIRA!
"DE ONDE EU VIM, NÃO SE TEM OVO. MAS SE FAZ COISA FINA E ALGO NOVO."
OH! MAS ISTO JÁ ESTÁ FICANDO RIDÍCULO!
BAF!
BAF!
...
TAK!
CERTO!
UM PASSARINHO VEM DO OVO... SE ELE NASCE NÃO SE TEM O "OVO" MESMO, OU SEJA, A CLARA E A GEMA... SÓ A CASCA!
SURUP
SURUP
O BACALHAU ESTÁ CERTO.
MAS... O QUE SE FAZ COM A CASCA DE OVO?
ELA NÃO ESTAVA SE REFERINDO A UMA CASCA DE OVO DE VERDADE...

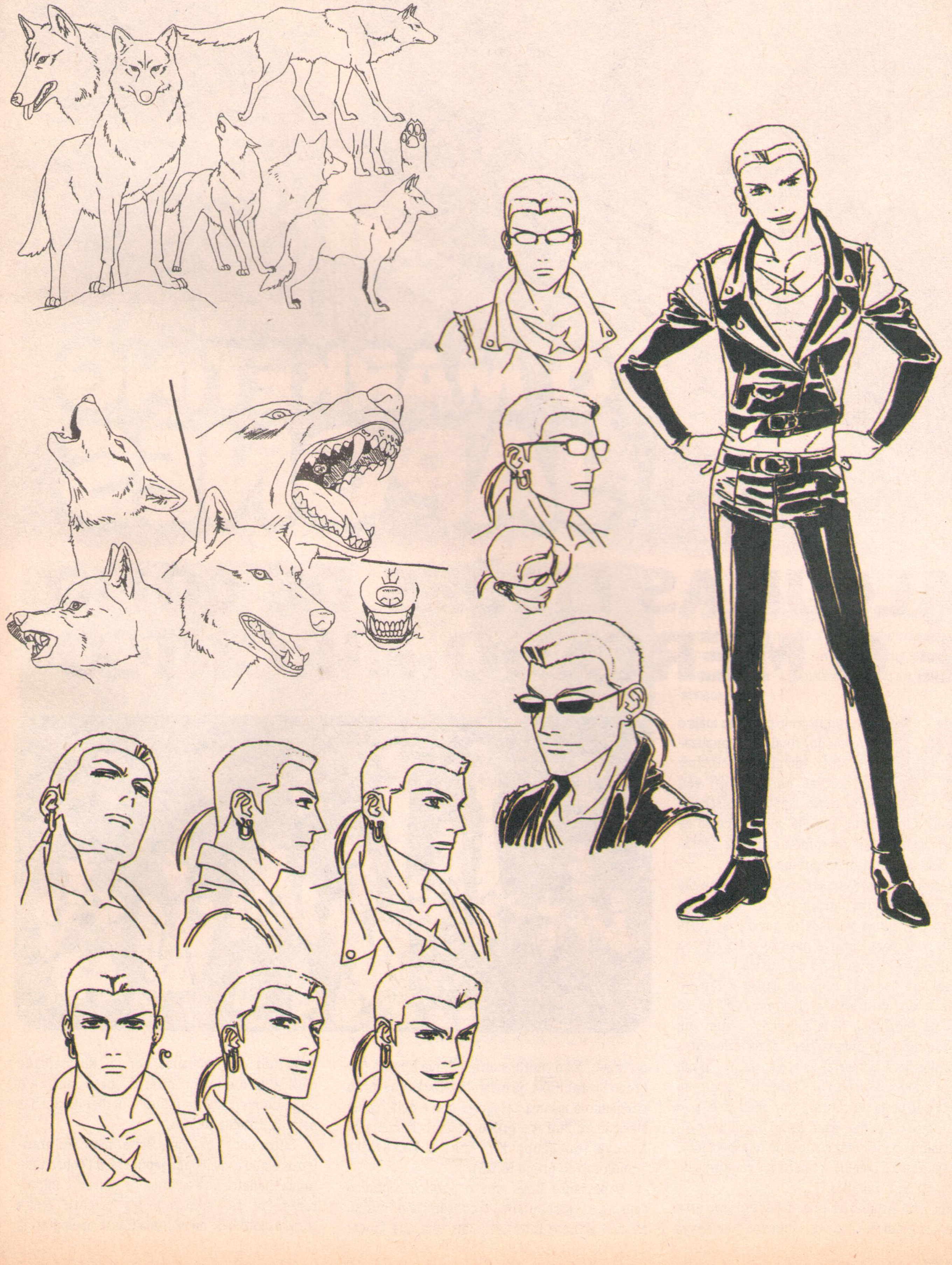

MAS À PORCELANA CASCA DE OVO!
ELA É MUITO FINA...
...E ESTA CASA ESTÁ CHEIA DELAS!
SURUP
A GURIA ESTÁ CERTA! DEVE HAVER MAIS PISTAS NAS PORCELANITAS DA DOCEIRA!
ENTÃO VAMOS OLHAR TODAS! EM ALGUMA DELAS TEM DE HAVER ALGO ESCRITO.
ESPERO QUE DORA CONSIGA ENCONTRAR O LIVRO ANTES DAQUELE SUJEITO, TIO BENTO.
VERDADE.
ESTE AÍ NÃO É TRIGO LIMPO[1], GURI.
MESMO PORQUE A CASA JÁ ESTÁ SE ARREFECENDO[2], E ISSO ESTÁ ME CHEIRANDO A DEFUNTO[3].

1 NÃO SER BOA PESSOA
2 PERDER ENERGIA, PERDER ÂNIMO
3 PERIGO DE OCORRER UM FATO COM CONSEQUÊNCIAS GRAVES

Continua...

© 2009 Studio Seasons.

Wolfs Rain



O MARKETING JAPONÊS

ALGUMAS LIÇÕES DE COMO É O MERCADO NIPÔNICO

Por Guiliano Peccilli

Num mundo onde cada vez mais o consumidor final é personalizável, o mercado precisa descobrir estratégias para atingir seu público. No Japão, as coisas são um pouco piores que aqui, já que o excesso de comunicação exige um diferencial para conseguir chamar atenção do público.

Resultado desse marketing de guerrilha são cantores populares lançarem seus singles no mesmo dia, numa verdadeira guerra de quem vende mais para obter a posição mais alta da Oricon ou virar o novo rei da música.

Não é à toa que tudo no Japão é rápido, sendo muito raro artistas ficarem mais de 10 anos no mercado. Num mercado assim, um artista precisa se diversificar e fazer diferentes trabalhos para despertar as atenções. Foi assim que se criou o conceito de "tarento", que é um artista que pode ser cantor, ator, modelo e tudo o mais que ele puder fazer. Se no Brasil um cantor atuando pode gerar críticas do telespectador, no Japão isso é comum e também uma forma de promover seu trabalho.

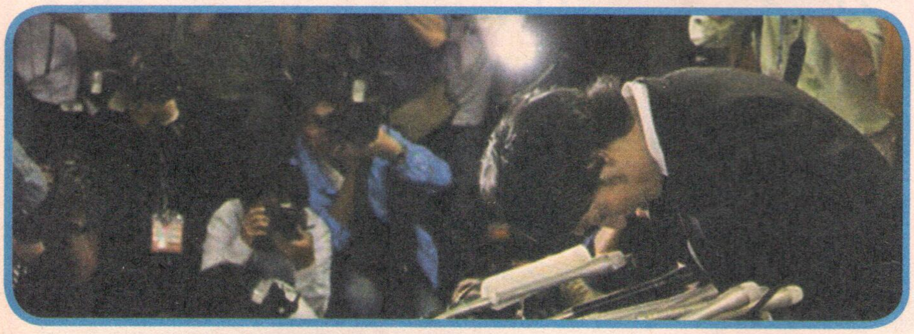
Um dos primeiros que conseguiram essa proeza, tornando-se um dos homens mais sexys do Japão, foi o cantor e ator Takuya Kimura (do grupo Smap). Hoje, já existem artistas que estão chegando à mesma categoria que a dele, como Matsumoto Jun (do grupo Arashi), Kamenashi Kazuya (do grupo Kat-Tun) e Yamashita Tomohisa (do grupo NEWS).

Importante frisar que o público nipônico tem como característica o consumismo. Assim, mesmo artistas internacionais têm que lançar trabalhos diferenciados por lá. No mercado musical isso é importante, já que o Japão é o segundo mercado do mundo, perdendo apenas para os Estados Unidos.

Outro ponto que gera estranheza aos brasileiros é que a sociedade japonesa foi construída numa maneira que a forma de pensar é importante. Por isso, muitos desses "tarento" têm a responsabilidade de ser uma figura exemplar, já

Nintendo
Wii Super Famicom Classic Controller

> "UMA DAS AÇÕES MAIS INTERESSANTES PARA QUEM GOSTA DE VIDEOGAME É O CLUBE NINTENDO..."



que um ato impensado pode lhe custar contratos como garoto propaganda, prejudicar a carreira musical ou de ator.

"QUAL O PROBLEMA EM FICAR PELADO?" TSUYOSHI KUSANAGI

Um caso que chamou atenção inclusive da mídia brasileira foi o do cantor Tsuyoshi Kusanagi, do grupo Smap. Bêbado, foi preso andando nu no parque de Akasaka.

Tendo a imagem de "bom moço", aos 34 anos, Tsuyoshi Kusanagi nunca fez nada que prejudicasse sua imagem ou a do grupo Smap. Porém no dia 22 de abril tudo foi jogado fora quando a polícia o prendeu nu em Akasaka.

Mesmo pedindo perdão dias depois, Tsuyoshi não saiu impune, tendo alguns contratos rompidos. Deixando de estampar seu rosto como garoto propaganda em comerciais da Toyota e da Procter & Gamble. Ele pertencia à comissão da TV Digital criada pelo governo japonês e foi destituído do cargo após o ocorrido.

Para terminar, Tsuyoshi foi também impedido de participar do programa Smap X Smap, sendo que apenas em 28 de maio ele pôde voltar às telas com seus amigos de grupo.

O CASO DO ÚTERO PODRE

Em 2008, um caso que chocou o Japão foi o de Koda Kumi, que fez um comentário infeliz numa entrevista ao programa de rádio NIPPON. Descuidada, ela comentou sobre a dificuldade de ter um filho acima dos 35 anos, e esse pequeno comentário causou quase o fim da carreira da cantora.

Novelas tiveram que ter capítulos exibidos mais tarde, contratos milionários foram cancelados e a gravadora Avex teve que agir rápido para não piorar ainda mais a imagem da cantora, como a da própria empresa.

Mesmo a cantora pedindo desculpas, diversos programas fizeram enquetes, na quais a sociedade condenou a cantora que teve que ficar na geladeira durante todo primeiro semestre de 2008. Ela perdeu contratos com Honda ZEST Sports, Gilette Japan, cervejaria Kirin, a empresa de cosméticos KOSE e a Hyoketsu, gerando um enorme prejuízo.

A cantora mudou de visual e retornou no segundo semestre, mas está longe do sucesso anterior ao deslize.

PÚBLICO FIEL

A indústria japonesa não vive apenas da imagem dos "tarento", mas também de ações para gerar a fidelização do cliente. Isso vai muito além de campanhas institucionais, como as feitas no Brasil.

CLUBE NINTENDO

Uma das ações mais interessantes para quem gosta de videogame é o Clube Nintendo, para usuários do Nintendo DS e Nintendo Wii. Comprando jogos, consoles, o consumidor ganha pontos no Clube Nintendo, podendo trocar por itens de colecionador, como o controle do Famicom para Wii, e a trilha sonora do jogo Super Mario Galaxy.

Essa estratégia não é única da Nintendo, sendo até bastante comum. Inclusive empresas estrangeiras, como a Disney, adotam estratégia bastante similar por lá.

LANÇAMENTO PROGRAMADO

A gravadora Avex atua de outra forma para gerar a fidelização dos clientes, utilizando-se do lançamento programado dos seus próximos singles e álbuns. Para isso a maioria dos seus lançamentos vem com anúncios dentro do encarte sobre o próximo single ou álbum do artista.

GOOD

Outra fórmula utilizada pelo mercado musical são itens de tiragem limitada encontrados em sites de cantores do Japão. São camisetas, chinelos, malas, blusas, keychan, toalhas, entre tantos outros para você mostrar seu amor por aquele artista.

DARIA CERTO NO BRASIL?

No caso do mercado musical, uma coisa importante a ser lembrada na linha do que a sociedade pensa, lá também é importante o apoio dos fãs para o sucesso do seu artista. Se no Brasil os artistas precisam fazer shows para ter algum lucro, graças ao mercado dominado pela pirataria, no Japão isso não acontece, já que por mais que também existam mp3 por lá, o mercado não foi afetado. Isso acontece justamente porque existe um conceito de apoiar o artista, seja em shows, talk shows, entrevistas... Onde o seu artista estiver você deve apoiar, inclusive comprando. Esse pensamento é bem diferente do brasileiro que, mesmo gostando do seu artista, não faz tudo isso para mantê-lo lá em cima.

Curso RELÂMPAGO de Japonês

areae
escola de mangá
www.areae.com.br - contato@areae.com.br

Aula 45

Professor: Kenji Kihara

Olá! Na aula de hoje iremos aprender um jogo muito comum que os japoneses costumam brincar muito, usando palavras. O jogo já apareceu em vários animês e filmes e se chama Shiritori.

Ao pé da letra, a palavra Shiritori significa "pegar a bunda". É um tanto engraçado, mas, na prática, significa pegar a última sílaba da palavra. A regra do jogo é falar uma palavra e em seguida falar outra que comece com a última sílaba da anterior. O jogador perde quando não tiver mais repertório de palavras que comecem com a sílaba em questão, quando repetir alguma palavra já falada ou quando falar uma palavra que termine com N (ん), pois não existem palavras que começam com N (mudo). Geralmente não é permitido usar nomes próprios ou verbos, por causa das infinitas variações que eles possuem.

Vamos ver como se joga o jogo:

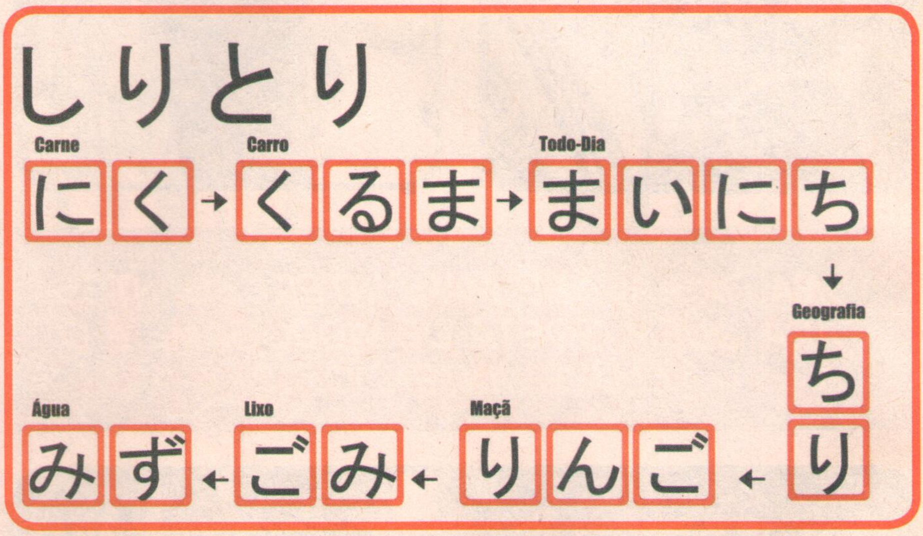
(carne) NIKU (にく) – (carro) KURUMA (くるま) – (todo-dia) MAINITI (まいにち) – (geografia) TIRI (ちり) – (maçã) RINGO (りんご) – (lixo) GOMI (ごみ) – (Água) MIZU (みず) - ...

Caso seja falada uma palavra que termine com N, você perde o jogo, como nesse caso:

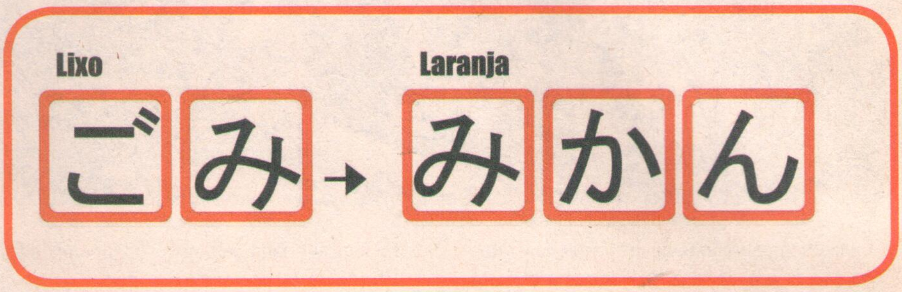
(lixo) GOMI (ごみ) – (Laranja) MIKAN (みかん)

Se quiser, você pode variar o jogo, usando, por exemplo, apenas nomes de personagens de Animês ou de nome dos Animês...

Utilize o seu vocabulário e brinque com os seus colegas. É um ótimo jogo para memorizar palavras ou para servir como passatempo!!!



しりとり



Letra

字

じ

JI

Curso RELÂMPAGO de MANGÁ e ANIMÊ

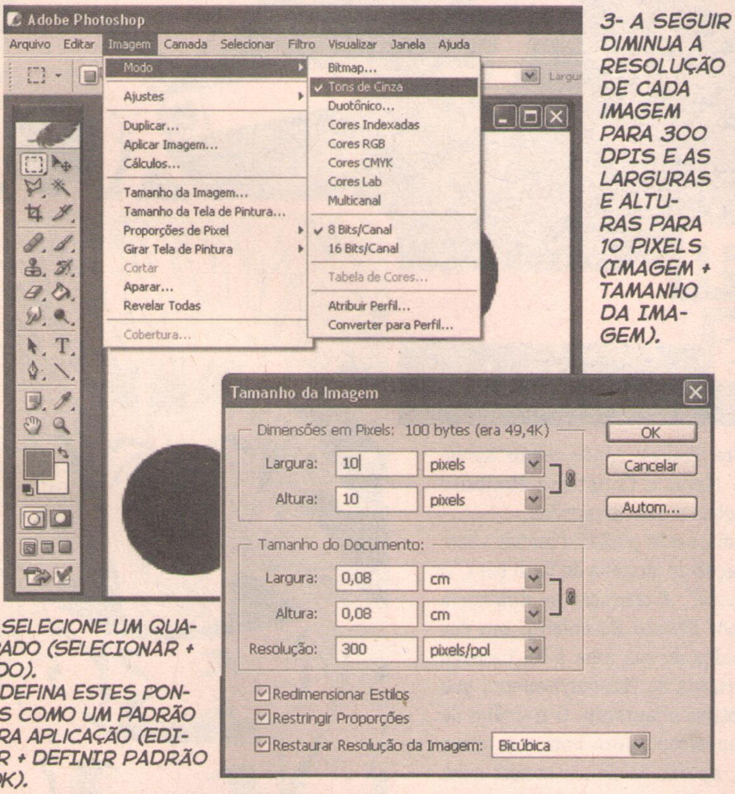
Aula 20

CRIANDO RETÍCULAS COMPUTADORIZADAS

DEVIDO À DIFICULDADE DE ADQUIRIR RETÍCULAS E À INFORMATIZAÇÃO, UMA PRÁTICA QUE SE TORNOU COMUM NA PRODUÇÃO DE MANGÁS É A APLICAÇÃO DE RETÍCULAS NO COMPUTADOR.

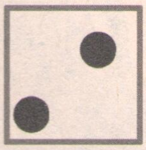
PARA CRIAR RETÍCULAS PARA APLICAÇÃO NOS SEUS DESENHOS, FAÇA O SEGUINTE:
1- "ESCANEIE" CADA UM DOS 3 QUADRADOS APRESENTADOS, SEM A MOLDURA, COMO "LINEART" (BITMAP), COM UMA RESOLUÇÃO DE 600 DPIS.
2- ABRA CADA QUADRADO NO PROGRAMA PHOTOSHOP, AJUSTE A IMAGEM PARA TRABALHAR EM TONS DE CINZA (IMAGEM + MODO + TONS DE CINZA).

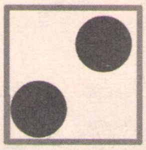
Por Arthur Garcia

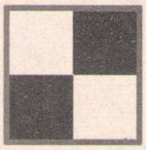

Adobe Photoshop
Arquivo Editar Imagem Camada Selecionar Filtro Visualizar Janela Ajuda
Modo
Ajustes
Duplicar...
Aplicar Imagem...
Cálculos...
Tamanho da Imagem...
Tamanho da Tela de Pintura...
Proporções de Pixel
Girar Tela de Pintura
Cortar
Aparar...
Revelar Todas
Cobertura...
Bitmap...
Tons de Cinza
Duotônico...
Cores Indexadas
Cores RGB
Cores CMYK
Cores Lab
Multicanal
8 Bits/Canal
16 Bits/Canal
Tabela de Cores...
Atribuir Perfil...
Converter para Perfil...
Tamanho da Imagem
OK
Cancelar
Autom...

3- A SEGUIR DIMINUA A RESOLUÇÃO DE CADA IMAGEM PARA 300 DPIS E AS LARGURAS E ALTURAS PARA 10 PIXELS (IMAGEM + TAMANHO DA IMAGEM).

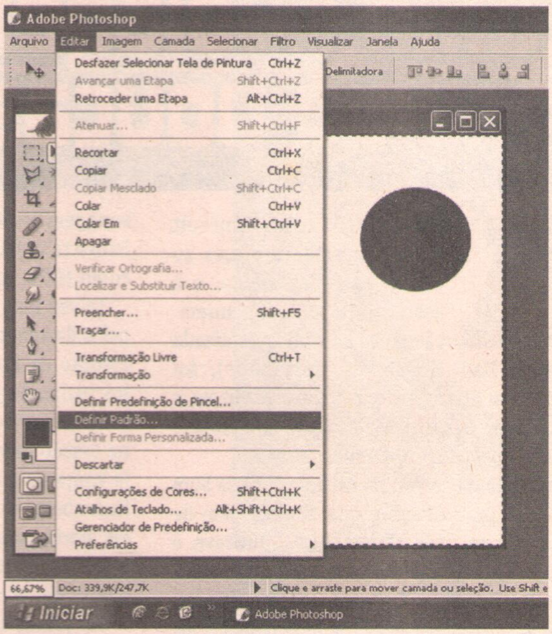
Dimensões em Pixels: 100 bytes (era 49,4K)
Largura: 10 pixels
Altura: 10 pixels
Tamanho do Documento:
Largura: 0,08 cm
Altura: 0,08 cm
Resolução: 300 pixels/pol
☑ Redimensionar Estilos
☑ Restringir Proporções
☑ Restaurar Resolução da Imagem: Bicúbica

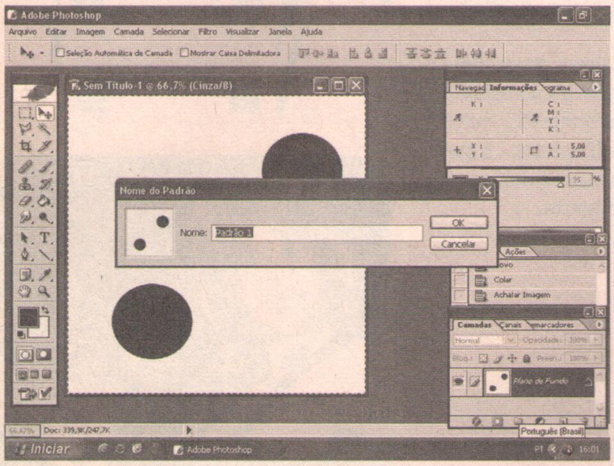

RETÍCULA 10%


RETÍCULA 30%

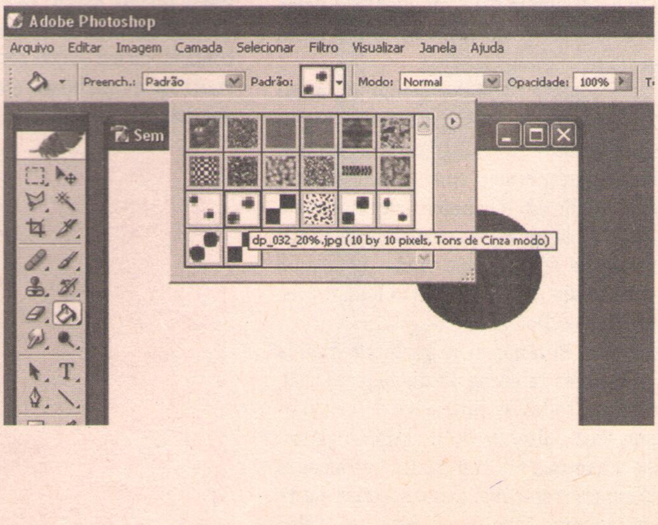

RETÍCULA 50%

4- SELECIONE UM QUADRADO (SELECIONAR + TUDO).
5- DEFINA ESTES PONTOS COMO UM PADRÃO PARA APLICAÇÃO (EDITAR + DEFINIR PADRÃO + OK).


Adobe Photoshop
Arquivo Editar Imagem Camada Selecionar Filtro Visualizar Janela Ajuda
Desfazer Selecionar Tela de Pintura Ctrl+Z
Avançar uma Etapa Shift+Ctrl+Z
Retroceder uma Etapa Alt+Ctrl+Z
Atenuar... Shift+Ctrl+F
Recortar Ctrl+X
Copiar Ctrl+C
Copiar Mesclado Shift+Ctrl+C
Colar Ctrl+V
Colar Em Shift+Ctrl+V
Apagar
Verificar Ortografia...
Localizar e Substituir Texto...
Preencher... Shift+F5
Traçar...
Transformação Livre Ctrl+T
Transformação
Definir Predefinição de Pincel...
Definir Padrão...
Definir Forma Personalizada...
Descartar
Configurações de Cores... Shift+Ctrl+K
Atalhos de Teclado... Alt+Shift+Ctrl+K
Gerenciador de Predefinição...
Preferências
Delimitadora
66,67% Doc: 339,9K/247,7K
Clique e arraste para mover camada ou seleção. Use Shift e
Iniciar
Adobe Photoshop


Adobe Photoshop
Arquivo Editar Imagem Camada Selecionar Filtro Visualizar Janela Ajuda
Seleção Automática de Camada
Mostrar Caixa Delimitadora
Sem Título-1 @ 66,7% (Cinza/8)
Navegad Informações Histograma
Ações
Colar
Achatar Imagem
Camadas Canais Demarcadores
Plano de Fundo
OK
Cancelar
Doc: 339,9K/247,7K
Iniciar
Adobe Photoshop
Português (Brasil)
16:01

Nome do Padrão
Nome: Padrão 1


Adobe Photoshop
Arquivo Editar Imagem Camada Selecionar Filtro Visualizar Janela Ajuda
Sem

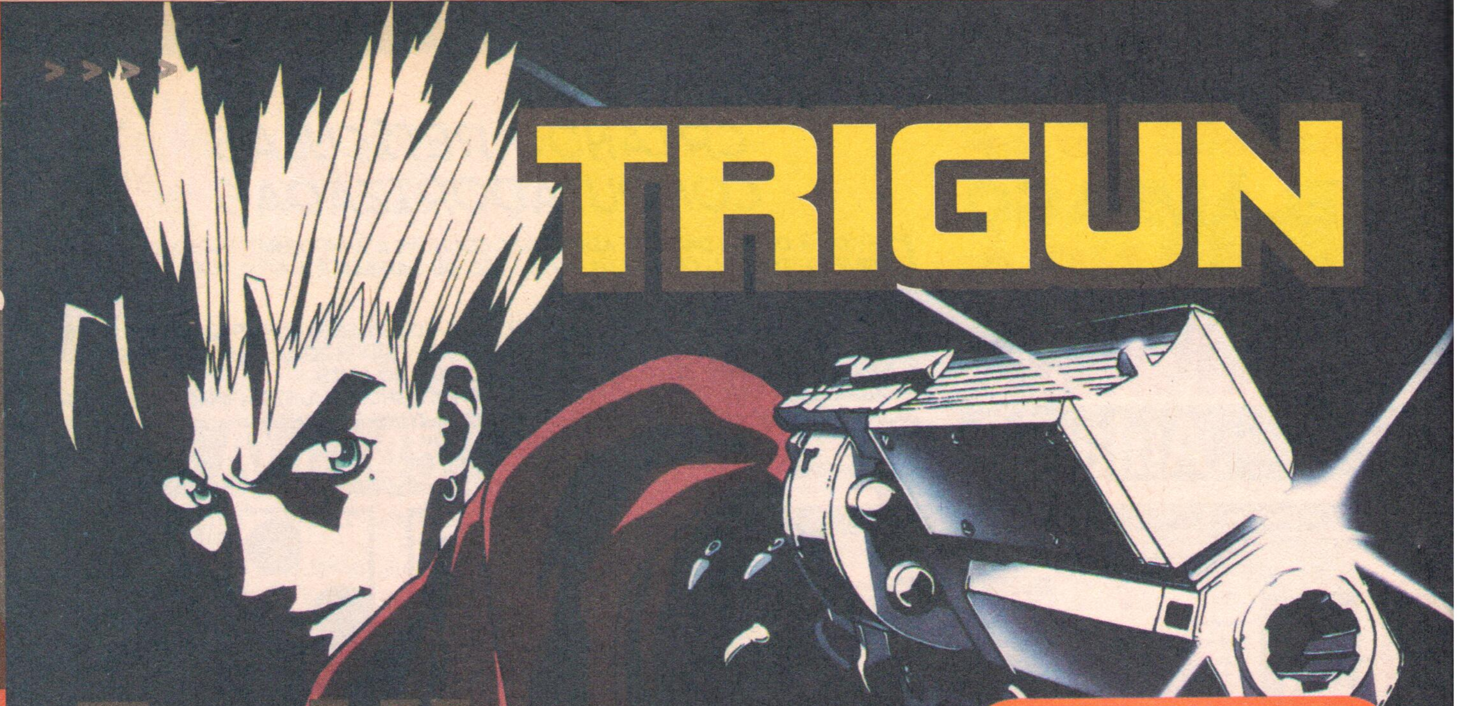
Preench.: Padrão
Padrão:
Modo: Normal
Opacidade: 100%
dp_032_20%.jpg (10 by 10 pixels, Tons de Cinza modo)

6- REPITA AS ETAPAS 3 E 4 COM OS OUTROS 2 QUADROS.

SEGUINDO ESTE MÉTODO, VOCÊ PODE "ESCANEAR" E CRIAR RETÍCULAS A PARTIR DAS APRESENTADAS NO SEU MANGÁ PREDILETO, DESDE QUE ELE TENHA UMA BOA IMPRESSÃO...

Fique Ligado!
Para se aprofundar mais no tema, acesse a seção de Desenho e Pintura da loja virtual Comix no endereço www.comix.com.br ou então, entre em contato com a loja pelos telefones (11) 3088-9116 / 3083-2142. O endereço da loja é Alameda Jaú, nº 1998 - São Paulo/SP

<<Lição Anterior: RETÍCULAS
>>Próxima Lição: APLICANDO RETÍCULAS COMPUTADORIZADAS



TRIGUN

Uma dublagem como poucas

Por Paulo Lescault

A animação, de 1998, virou cult instantaneamente graças ao humor escrachadíssimo e à ação ininterrupta. A animação de 26 episódios, realizada na famosa Mad House (de Metrópolis), foi baseada na história de Yasuhiro Nightow e dirigida por Satoshi Nishimura. O mangá é publicado pela Panini Comics.

A dublagem ocorreu no estúdio carioca Som de Vera Cruz. O estúdio, que dublou além de Trigun outras duas séries cult (GunGrave e Samurai Champloo) de forma experimental, mostrou a que veio. O elenco esteve afinadíssimo e já no primeiro episódio mostrava aos fãs que havia entendido completamente o ritmo dos personagens, retratando de forma única a essência de cada um.

Foi interessante notar o empenho e a naturalidade com que as interpretações se seguiram, em completa contramão a outras versões brasileiras que animês vêm (infelizmente) ganhando no Brasil. Não houve excessos como o uso abusivo de gírias, mas uma fala coloquial extremamente solta e bem-vinda. A direção ficou a cargo do experiente Élcio Romar (voz do ator Michael Douglas).

Alexandre Moreno, sem qualquer dúvida um dos maiores talentos da dublagem atual, soube captar todas as intenções de seu personagem Vash, alternando os gritos agudos, as falas manhosas e o tom sério. Certamente uma surpresa agradável para a maior parte dos espectadores, mas algo já esperado pelos conhecedores do trabalho do dublador (que dubla também o ator Chris Tucker e o personagem Mestre Shake). Ainda temos Sylvia Salustti como Meryl e Christiane Monteiro como Milly, ambas muito divertidas.

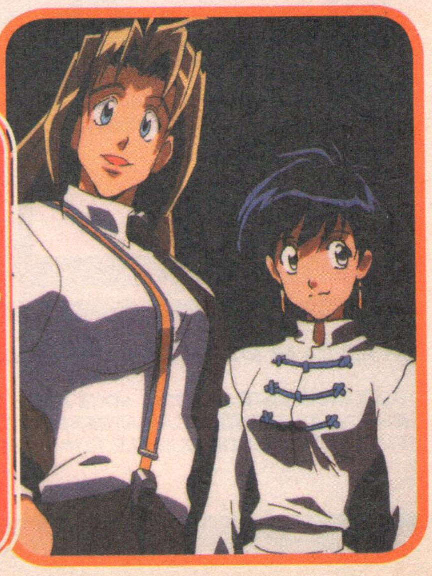
Talvez uma discussão possa se iniciar a respeito da adaptação da alcunha de Vash para "O Estouro da Boiada". A tradução de dublagem foi realizada por Renato Rosenberg, um dos mais reconhecidos de sua área e foi baseada na versão americana da Pioneer/Geneon, que já tinha uma ótima adaptação. O trabalho de Rosenberg se mostrou muito bom e o termo em português, apesar de pouco sonoro para quem assistiu à série em japonês, é estritamente correto.

Só temos uma coisa a dizer: quem dera todas fossem assim! Este trabalho do estúdio de dublagem merece ser reconhecido, quiçá continuado em outras séries diferentes – o que traria maior qualidade e variedade à dublagem dos animês, que andava tão inerte.

OS RESPONSÁVEIS

Vash ------------------------ Alexandre Moreno
Millions Knives -------------- Julio Chaves
Meryl Stryfe ----------------- Sylvia Salustti
Milly Thompson -------------- Christiane Monteiro
Nicholas D. Wolfwood ------ Christiano Torreão
Legado Bluesummers ------ Clécio Souto

ESTÚDIO -------------------- Som de Vera Cruz
DIREÇÃO ------------------- Élcio Romar
TRADUÇÃO ----------------- Renato Rosenberg



Sakura Card Captors

• Candy - Doce de Frutas •

Tip Tap koi wa itsudatte candy
furuutsu no yô ni tasty
Good luck sou ne mainichi ga sunday
awatenaide My Heart

ame agari no machi e to dakake you
baburugamu to koukishin o kukuramase
mizu tamari ni utsutta blue blue sky
namida mo kitto
kawaku yo jelly bean
Ah pasuteru no hizashi ni
shiawase mo akubi shiteru
yukkuri to aruki masho

Ah ah ah ah Tip Tap marude yume miru candy
hoohareba sugu ni happy
good bye totemo U2 na monday
aseranaide my dream

nayami koto wa berii no jamu tsukete
sukoshi sameta Miruku Tii de nomi hosô
Uinku suru yozora no Shinin´Star
tenshi ga asobu
Bii dama mitai
Ah karafuru wa kibun de
kuchizusamu amai Merodii
Fuirumu ga mawari dasu

Ah ah ah ah Tip Tap koi wa itsudatte candy
furuutsu no yô ni tasty
Good luck sou ne mainichi ga sunday
awatenaide My Heart

Tip Tap marude yume miru candy
hoohareba sugu ni happy
good bye totemo U2 na monday
aseranaide

Tip Tap koi wa itsudatte candy
furuutsu no yô ni tasty
Good luck sou ne mainichi ga sunday
awatenaide My Heart

Amor Tip Tap é sempre doce
Saboroso como fruta.
Boa sorte. É isso mesmo, todo dia é domingo
Não atrapalhe meu coração.

Vamos à cidade depois da chuva
Fazer nossa curiosidade crescer como chiclete
A poça reflete o azul, céu azul
Sem nenhuma dúvida, lágrimas
vão secar também. Grãos de geleia
Ah Na luz do sol pastel
Tendo dias contentes e ruins também
Vamos andar em frente

Tip Tap Doce como eu sempre sonhei
Se nós enchermos a boca, logo estaremos felizes
Adeus para essa segunda tão chata.
Não enfraqueça o meu sonho.

Nossas preocupações têm geleia espalhada
Vamos diminuí-las com um suave leite frio
Piscando no céu noturno uma estrela brilhante
Um anjo se diverte
Se sentindo tão colorido...
Ah... como uma bola de gude,
Eu assobio uma melodia doce
assim como o filme continua.

Amor Tip Tap é sempre doce
Saboroso, como fruta.
Boa sorte. É isso mesmo, todo dia é domingo
Não atrapalhe meu coração.

Tip Tap Doce como eu sempre sonhei
Se nós enchermos a boca, logo estaremos felizes
Adeus para essa segunda tão chata.
Não enfraqueça

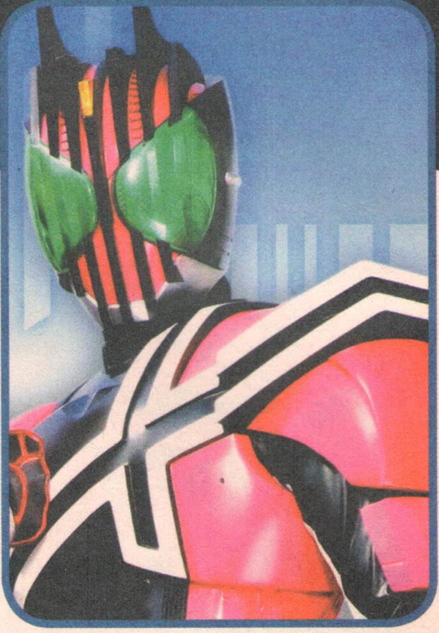
Amor Tip Tap é sempre doce
Saboroso como fruta.
Boa sorte. É isso mesmo, todo dia é domingo
Não atrapalhe meu coração.

Kamen Rider DECADE

A viagem através da década parte 2

Por Guiliano Peccilli

Começa a segunda parte de Kamen Rider Decade, que comemora 10 anos do retorno ao gênero com uma viagem entre dimensões. Desta vez contaremos as aventuras no mundo dos Kamen Riders Blade, Faizu e Agito.



JBlade no Sekai

Tsukasa chega ao mundo do Kamen Rider Blade. Nesse mundo existe a organização Board, que é responsável pela segurança do Japão. Numa empresa onde a categoria mais baixa é a de cozinheiro e a mais alta de um Kamen Rider, Tsukasa acaba se disfarçando como cozinheiro da Board.

Nesse mundo, Kendate Kazuma é o Kamen Rider Blade, sendo que, numa de suas missões, Tsukasa o atrapalha ao se transformar em Kamen Rider Decade. Numa reunião com o presidente da Board, o Shijou Hajime, Kazuma é rebaixado enquanto Tsukasa é elogiado, assim Kazuma fica subordinado na cozinha a Tsukasa.

Não podendo mais se transformar em Blade por ter sido rebaixado, Kazuma foge da Board para lutar com Undead e recuperar sua posição dentro da organização.

Kamata, que fugiu de Decade no mundo do Ryuuki, fez um acordo com Shijou Hajime atrás das Blay Buckle. Enquanto isso, Tsukasa/Decade luta contra dois Undead e os Kamen Rider Garren e Kamen Rider Leangle partem atrás de Kazuma/Kamen Rider Blade.

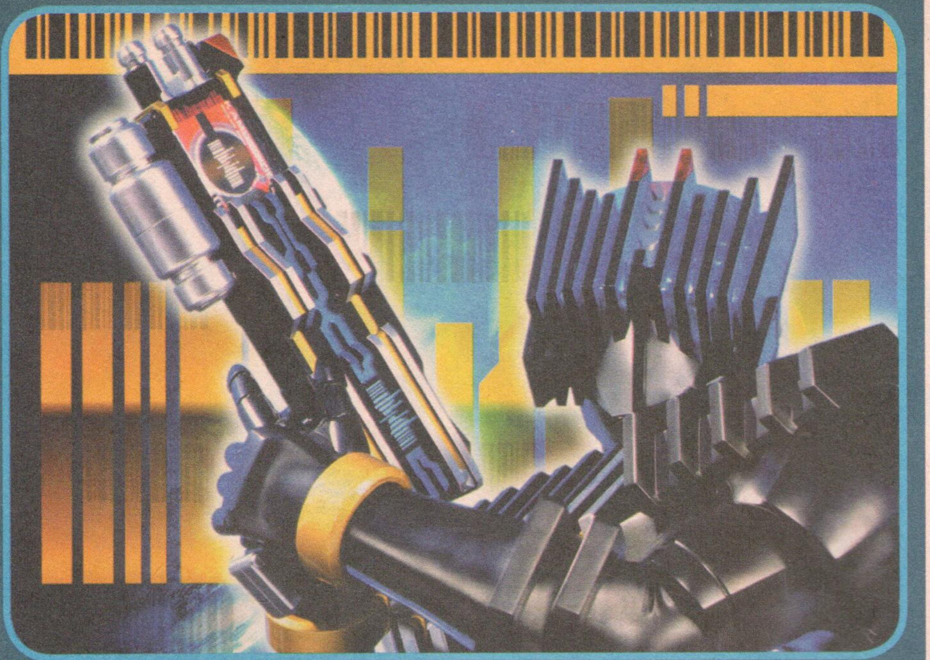
Surge o lendário Kamen Rider Chalice, que luta contra os Kamen Riders desse mundo tirando os seus cintos.

Kazuma é despedido da companhia, mas Tsukasa decide ajudá-lo a ter uma segunda chance na organização. Assim, Kazuma trabalha com Tsukasa dentro da cozinha da Board.

Enquanto isso, sob ataques os Kamen Riders perdem seus cintos para Chalice, que revela ser Shijou Hajime, o chefe da BOARD. Fica revelado também que o acordo que Kamata e Hajime fizeram foi que sempre deve haver um Undead na Terra para a organização continuar existindo.

Enquanto isso, Hajime quis os cintos de Garren Leangle e Blade para, com a união dos seus poderes, se tornar Joker. Tsukasa encontra pela primeira vez alguém que conhece seu passado.

Hajime se transforma em Joker, agora só Decade e Blade podem derrotar o chefe da organização.



Faizu no Sekai

Tsukasa e os demais chegam ao Mundo do Kamen Rider Faizu. Nesse mundo, Tsukasa se torna um estudante do colégio Smart Brain. Ele faz amizade com o estudante Takumi Ogami, que pertence ao clube de fotografia da escola. Outra pessoa que está presente é Kaitou Daiki, que conhece o passado de Tsukasa.

Para defender Takumi da humilhação, Tsukasa entra em choque com Lucky Clover, os quatro alunos ricos e "donos" da escola. Desconfiando de algo errado nos Lucky Clover, Tsukasa propõe um jogo de tênis com eles, descobrindo que eles são, na verdade, Orphenoch.

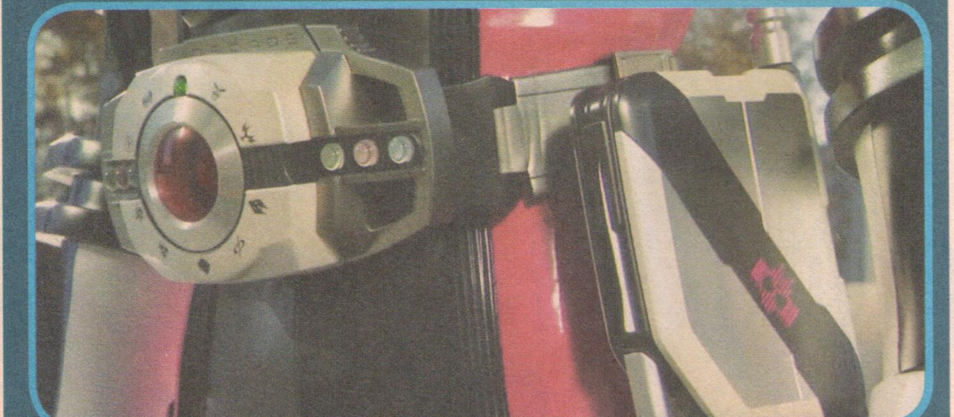
Mais tarde, Lucky Clover começava a perseguir Takumi e sua amiga, Yuri Tonoda, achando que um deles é o Kamen Rider Faiz. Takumi acaba se revelando, transformando-se em Kamen Rider Faiz. Daiki se revela parceiro dos Lucky Clover, porque estava atrás do cinto do Kamen Rider Faiz. Começando a luta, Daiki se revela aos Lucky Clover, transformando-se em Kamen Rider Diend.

Sem poderes, Takumi revela a todos os alunos da escola que é um Orphenoch, assustando sua amiga Yuri. Ela não aceita Takumi como seu amigo depois de ver que a verdadeira forma dele é de um Orphenoch. Takumi não aceita mais seus poderes e assim joga seu cinto num rio. Vendo Takumi, Tsukasa pega o cinto.

Daiki, que só está no mundo do Faizu pelo cinto, acaba arrajando briga com Takumi. Tsukasa tenta impedir a briga, mas Daiki, conhecendo Decade, pega Ride Booker não deixando que ele se transforme. Assim, Tsukasa cai numa armadilha, em outra dimensão, tendo que lutar contra Kamen Rider Ryuga.

Percebendo que Tsukasa caiu numa furada, Daiki pega Kivaara, que está acompanhando Tsukasa desde o mundo de Kiva, e lhe mostra em qual dimensão está Tsukasa. Daiki, como Kamen Rider Diend, derrota Ryuga e traz Tsukasa para o mundo de Faizu novamente.

Tsukasa entrega o cinto de Faizu para Takumi, e assim Kamen Riders Faizu, Diend e Decade partem para destruir os quatro Lucky Clover.



"Para defender Takumi da humilhação, Tsukasa entra em choque com Lucky Clover, os quatro alunos ricos e "donos" da escola."

Agito no Sekai

Tsukasa e os demais chegam ao Agito no Sekai, porém eles têm a sensação de que estão no Kuuga no Sekai. Yuusuke fica chocado ao ver na televisão que a policial Ai está viva nesse mundo. Numa breve explicação, Yuusuke descobre que não é seu mundo, mas sim um parecido com o dele no qual Ai não foi morta pelos Grongi.

Nesse mundo, Tsukasa descobre que virou um carteiro, tendo uma carta em mãos sem endereço. Yuusuke descobre que Ai Yashiro cuida de uma divisão da polícia japonesa envolvida no projeto G3-X. Ai está selecionando novos membros para usar a armadura G3-X. Decidindo ficar perto dela, Yuusuke se candidata ao cargo, junto de Kaitou, o Kamen Rider Diend.

Enquanto isso, Tsukasa investiga quem é Ashikawa Shouchi, chegando a uma estranha casa. Atacado por um Unknown, Tsukasa encontra Shouchi, que rasga a carta.

Durante os testes, Kaitou demonstra ter mais habilidade que Yuusuke em vestir o traje G3-X, assim se tornando o principal enquanto Yuusuke se torna o reserva. Na missão contra os Unknown, Kaitou tira o traje G3-X, transformando-se em Diend e revelando a Yuusuke que só está fazendo isso graças ao valor dela como tesouro.

Tsukasa insiste em proteger Shouchi que se transforma em Exceed Gills, numa luta contra Unknown. Diend decide exterminar Exceed Gills, mas Decade decide protegê-lo de Diend.

Yuusuke salva Tsukasa do ataque de Diend, sendo que Kaitou consegue pegar o chip do G-4, mas a própria Ai destrói o chip. Kaitou parte enfurecido por ter perdido o tesouro desse mundo.

Enquanto isso, todos descobrem que Shouchi foi o antigo G3-X e que não consegue controlar seus poderes na presença de Unknown, assim Tsukasa o protege. Controlando seus poderes, Shouchi se transforma em Kamen Rider Agito enquanto Yuusuke usa a armadura G3-X e Tsukasa se transforma em Kamen Rider Decade.

Yuusuke descobre que não deve insistir em ficar nesse mundo, se despede de Ai, enquanto Shouchi reassume o traje G3-X. Tsukasa e os demais partem para o mundo do Kamen Rider Den-O.

Por Guiliano Peccili

EXILE

Conheça um pouco da história da banda que cantou o tema de Street Fighter IV

A HISTÓRIA

Sempre em destaque no mercado musical, EXILE é um grupo de r&b formado por 14 pessoas. Atualmente, um dos destaques do grupo é música tema do jogo Street Fighter IV, The Next Door, nas versões em japonês e inglês.

Hiro era de uma banda chamada Zoo na metade dos anos 1990. Em 1999 ele formou um novo grupo chamado J Soul Brothers. Dois anos depois, J Soul Brothers mudou de nome para o conhecido EXILE. Nessa época, o grupo era formado por Hiro, Usa, Matsu e Makidai. Por mais que o grupo tenha começado como J Soul Brother, oficialmente a história começa em 2001 quando mudaram o nome para EXILE.

YOUR EYES ONLY: AIMAI NA BOKU NO KATACHI

Em 27 de setembro de 2001, Exile lançou seu primeiro single chamado Your Eyes Only: Aimai na Boku no Katachi que alcançou a 4ª posição da Oricon. O single teve uma venda consolidada de 249.880 cópias.

O segundo single do grupo veio três meses depois, conquistando a décima primeira posição da Oricon. Chamado Style, o single vendeu 112.760 cópias.

Vale aqui ressaltar que EXILE sempre ficou na lista top 20 da Oricon, e em muitas vezes variava apenas as primeiras posições. Portanto, em sua história de sucesso, o grupo sempre vendeu bem.

Outro dado interessante que, tendo uma história de nove anos juntos, o grupo sempre passou por mudanças e reformulações, que talvez seja a grande fórmula de sucesso do EXILE.

OUR STYLE – PRIMEIRO ÁLBUM DO EXILE

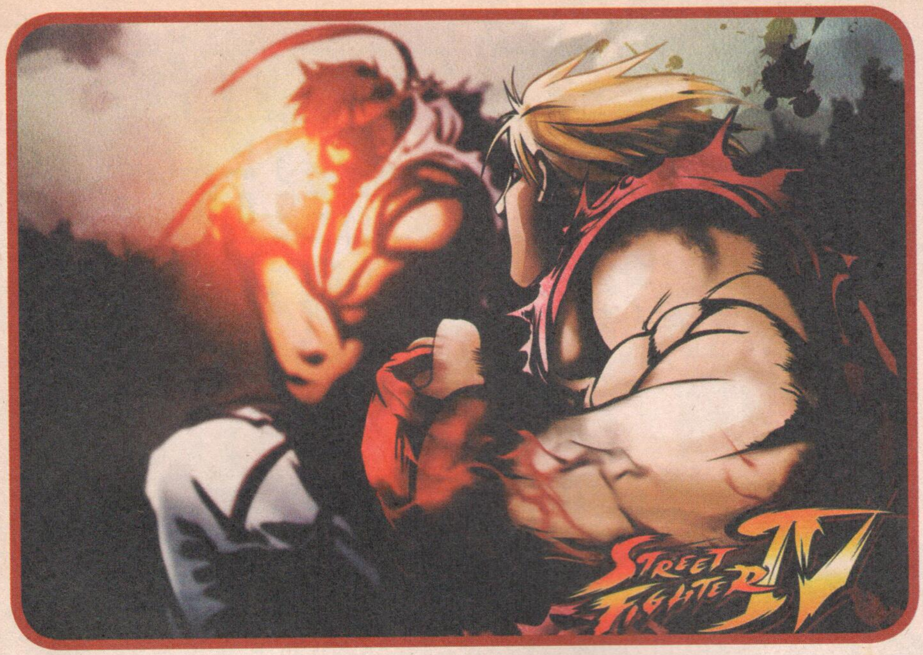
Lançado em 6 de março de 2003, o primeiro álbum do grupo teve a estreia impressionante de quinta colocação na Oricon, com 291 mil cópias.

O interessante nessa história toda é que esse foi o álbum que vendeu "menos", já que os posteriores não saíram da primeira posição. É mais uma prova de que EXILE se tornaria cada vez mais importante na história da música pop japonesa.

CHOO CHOO TRAIN O DÉCIMO SINGLE

Mesmo trazendo diversas músicas da época de J Soul Brother, com novas regravações para o universo do EXILE, aqui temos uma regravação da banda Zoo. Aquela mesma da metade dos anos 1990, da qual Hiro fazia parte.

Essa música foi lançada em 6 de novembro de 2003 e é uma das mais famosas do grupo, ficando na segunda colocação da Oricon.



EXILE ENTERTAINMENT – MAIS DE UM MILHÃO DE CÓPIAS VENDIDAS

O terceiro álbum do grupo gravado em estúdio trouxe os impressionantes 1.170.600 cópias vendidas. Conquistando com toda certeza a primeira posição, o álbum foi um dos grandes destaques em 2003 e 2004.

EXILE & GLAY – SCREAM

Em 20 de julho de 2005, veio o primeiro dueto do grupo, com outro grupo de sucesso, Glay. Batizado de Scream, a reunião dos dois grupos – um de r&b e outro de jrock – foi um grande sucesso, ganhando a primeira posição da Oricon, com impressionantes 545.095 cópias vendidas.

PRIMEIRO ESTÁGIO: CONCLUÍDO

Em 2006, o grupo lançou o seu quarto álbum produzido em estúdio, chamado Asia. O álbum marcou uma fase bastante importante, já que veio com reformulações na equipe. De um lado, o vocalista Shun estava saindo do grupo para seguir carreira solo. Por outro lado, o EXILE prepararia o chão para entrada de não só um, mas dois novos membros na equipe, o que eles chamam de segundo estágio do EXILE.

Em 6 de junho de 2006, Akira (do grupo Rather UNIQUE) entrou para o grupo como dançarino, enquanto para vocalista rolaria uma nova audição. Assim, surgiu o concurso realizado na Nippon Budokan, que se desenrolou até setembro, em que Taka entrou como novo vocal do grupo.

> "O terceiro álbum do grupo gravado em estúdio trouxe os impressionantes 1.170.600 cópias vendidas."

EXILE E KODA KUMI WON´T BE LONG

Tendo novo vocalista, o grupo foi adiante e fez seu segundo dueto, agora com a musa e belíssima Koda Kumi. Lançado em 22 de novembro de 2006, o single Won´t be long cativou o público com diferentes versões da música, inclusive em karaokê para rapazes e para garotas. Won´t be long conquistou o segundo lugar da Oricon, com uma vendagem de 235.476 cópias.

THE 59TH NHK KOUHAKU UTA GASSEN

O show de final de ano realizado pela NHK que mostra o duelo musical entre os times brancos e vermelhos teve nessa edição Masahiro Nakai (do grupo Smap) como líder do time branco e Yukie Nakama como líder do time vermelho. O EXILE esteve presente de forma diferenciada, abrindo um show de virada do ano. Em outra emissora eles cantaram ao vivo nesse palco para o Kouhaku Uta Gassen, numa transmissão conjunta entre os dois canais.

STREET FIGHTER IV

No começo de 2009, o grupo gravou a canção The Next Door – Indestructible – em inglês e a versão em japonês (chamada apenas de The Next Door) para o retorno da franquia Street Fighter. Com certeza, não houve maior exposição do que essa, já que a música ganhou aceitação no mundo inteiro.

Tocada na abertura do jogo numa cena belíssima de CGs, a música ganhou aceitação de críticos do jogo que nunca tiveram contato com a música japonesa antes.

EXILE GENERATION

Em março de 2009, o grupo anunciou mais uma reformulação: 7 novos membros vindos da segunda geração do grupo J Soul Brothers. Assim, o grupo ganhou os membros: Kenchi, Keiji, Tetsuya, Naoto, Naoki, Nesmith e Shokichi. O grupo começa esse ano com a campanha EXILE GENERATION. O primeiro trabalho dessa nova formação é o single THE MONSTER ~Someday~, que será também tema da turnê desse ano.

QUEM É QUEM

Dançarinos

Hiro - Nome verdadeiro Hiroyuki Igarashi. Nasceu em 1 de junho de 1969. Líder do grupo; Makidai - Nome verdadeiro Daisuke Maki. Nasceu em 27 de outubro de 1975; Matsu - Nome verdadeiro Toshio Matsumoto. Nasceu em 27 de maio de 1975; Usa - Nome verdadeiro, Yoshihiro Usami. Nasceu em 2 de fevereiro de 1977; Akira - Nome verdadeiro Ry hei Kurosawa. Nasceu em 23 de agosto de 1981; Kenchi - Nome verdadeiro Ken'ichir Teratsuji. Nasceu em 28 de setembro de 1979; Keiji - Nome verdadeiro Keiji Kuroki. Nasceu em 21 de janeiro de 1980; Tetsuya - Nome verdadeiro Tetsuya Tsuchida. Nasceu em 18 de fevereiro de 1981; Naoto - Nome verdadeiro Naoto Kataoka. Nasceu em 30 de agosto de 1983; Naoki - Nome verdadeiro Naoki Kobayashi. Nasceu em 10 de novembro de 1984.

Vocalistas

Atsushi - Nome verdadeiro Atsushi Sat . Nasceu em 30 de abril de 1980; Takahiro - Nome verdadeiro Takahiro Tazaki. Nasceu em 8 de dezembro de 1984. É o novo vocalista escolhido para substituir Shun durante o "Exile Vocal Battle Audition 2006: Asian Dream" na audição de verão.

Vocalistas & Dançarinos

Nesmith - Nome verdadeiro Nesmith Ryuta Karimu. Nasceu em 1 de agosto de 1983; Shokichi - Nome verdadeiro Shokichi Yagi. Nasceu em 3 de outubro de 1985.

Ex-membros

Shun - Nome verdadeiro Shunsuke Kiyokiba. Nasceu em 11 de janeiro de 1980. Seguiu carreira solo utilizando seu nome verdadeiro.

Sekai no Chuushin de, Ai wo Sakebu

Atendendo aos pedidos, o dorama "Sekai no Chuushin de, Ai wo Sakebu" (Crying out Love, in the Centre of the World), que é de 2004 e foi transmitido pela TBS, volta às páginas da NT.

Por Bruno Asada - bruno.asada@gmail.com

São vários os doramas que contam histórias tristes, envolvendo as mais variadas doenças, e nem sempre com finais felizes. O que difere Sekai no Chuushin de, Ai wo Sakebu dos demais é o fato de ele já começar pelo final, ou seja, você já assistirá sabendo que ao longo da trama algum dos protagonistas irá morrer. Mas nem por isso o enredo é fraco, pelo contrário: é tido por muita gente com um dos doramas mais tristes de todos os tempos.

A história começa nos dias atuais, quando Matsumoto Sakutaro, já com 34 anos, recebe uma carta de sua antiga professora. Nessa carta ela informa que sua antiga escola será demolida, e por isso ela lhe pergunta se ele não gostaria de visitá-la pela última vez. É através desse retorno à sua antiga escola que vamos descobrindo o que aconteceu quando ele tinha 17 anos.

O começo de tudo

Em uma manhã de domingo, Sakutaro é lembrado por sua mãe que ele deve ir ao velório de seu professor. Antes de sair de casa, ela o faz levar um guarda-chuva, apesar de fazer uma bela manhã de céu azul. Ele chega ao local do velório no momento em que Hirose Aki, a representante de classe, é chamada para fazer um discurso em homenagem ao falecido. Tão logo ela inicia o seu discurso, começa a chover. Mas ela continua mesmo assim, enquanto todos os demais alunos procuram algum abrigo para não se molhar. Vendo essa cena, Sakutaro caminha até ela e abre o seu guarda-chuva para protegê-la da chuva, fazendo com que ela se sinta mais motivada para continuar em frente.

O programa de rádio

Para agradecer por sua atitude, Aki entrega de presente um chaveiro para Sakutaro. Ele descobre através de sua irmã mais nova que esse chaveiro é distribuído a todas as pessoas que enviam carta para um programa de rádio. Nesse programa são lidas as cartas dos ouvintes, que sempre enviam as mais variadas histórias, sendo que o autor da última carta lida durante programa recebe de prêmio um Walkman. O aniversário de Aki está próximo, e ela já havia contado que ela enviava cartas para a rádio na esperança de ganhar o prêmio. Pressionado por um amigo seu, que gostava de Aki e queria dar de presente o Walkman a ela, Sakutaro escreve uma carta contando uma triste história de uma estudante que deixa de frequentar a escola por causa de sua doença, a leucemia.

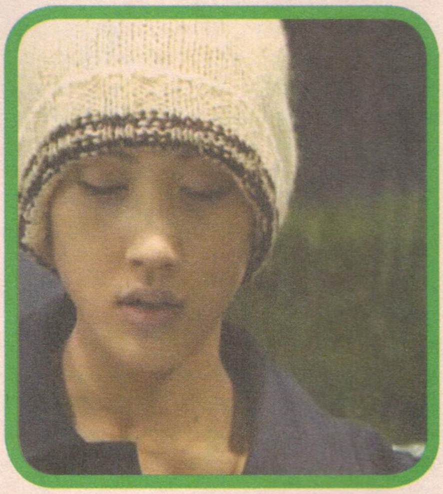
> "Tão logo ela inicia o seu discurso, começa a chover. Mas ela continua mesmo assim, enquanto todos os demais alunos procuram algum abrigo para não se molhar."

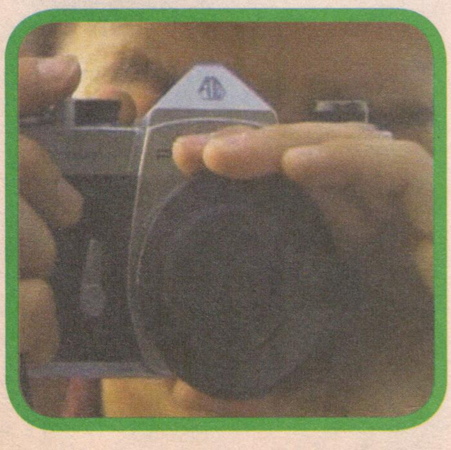
O começo do namoro

A carta enviada por Sakutaro lhe rendeu o prêmio do programa. Mas Aki percebeu que muitas características da personagem criada por Sakutaro em sua carta eram semelhantes a ela. Com isso, eles acabam brigando. Para se desculpar, ele lhe entrega o Walkman no dia de seu aniversário, e ainda com uma fita gravada contendo um pedido de desculpas. Aki se encontra com Sakutaro, devolve o aparelho e lhe pede que escute a mensagem que ela gravou na fita. É assim que ela se declara para ele, começando assim o romance do dorama. Desde então, os dois passam a trocar fitas contendo mensagens, o equivalente ao que é feito pelo celular nos dias de hoje.

A infeliz coincidência

Aki era uma garota cheia de vida. Era representante de classe, participava do time de atletismo e se empenhava bastante nos estudos. Seu maior sonho era de viajar pelo mundo e criar livros com fotografias, lendas, folclores e poemas. Por várias vezes Aki sente sintomas de sua doença, mas nada que despertasse sua devida atenção. Mas à medida que o tempo vai passando esses sintomas vão se agravando. As tonturas que Aki comumente sentia passam a ser mais frequentes, até que um dia ela desmaia e é levada ao hospital, onde é descoberta a sua doença, a leucemia.





As cinzas

Nos tempos de adolescência, o avô de Sakutaro, Matsumoto Kentaro, havia lhe contado sobre o grande amor de sua vida. Eles tinham se conhecido na época da guerra e para piorar ela possuía tuberculose, doença até então incurável. Para tentar ajudá-la, Kentaro tentou de todas as formas conseguir o dinheiro necessário para o seu tratamento. Mas com isso, ele acabou infringindo a lei e ficou um tempo preso. Nesse período foi descoberta a cura para a tuberculose, e ela acabou se recuperando. Mas infelizmente ela se casou com o homem que seus pais haviam escolhido. Então Kentaro pede a Sakutaro que, após a sua morte, ele junte as suas cinzas com as de sua amada e as espalhe ao vento, para que eles possam ficar juntos na vida após a morte.

A difícil aceitação

Desde a morte de Aki, Sakutaro mantém um pouco de suas cinzas em um pequeno frasco que ele sempre carrega consigo. Por causa disso, nesses 17 anos ele não conseguiu esquecer Aki e, portanto, não consegue ter uma vida feliz. Talvez a sua intenção seja de viver sozinho até o dia em que ele morrer e tiver as suas cinzas espalhadas ao vento junto com as de Aki. Mas isso iria lhe custar um alto preço: viver em uma constante infelicidade e angústia. É justamente por isso que sua professora lhe pediu que visitasse novamente sua antiga escola, para que ele finalmente consiga superar a perda do grande amor de sua vida e, então, buscar ser feliz novamente.

Doramaniacs.com

Divulgando o que há de melhor nas novelas japonesas.

Doramaniacs.com

COSPLAY
SEM PRECONCEITO

Conheça o crossplay
Parte 2

Por David Denis Lobão, Carolina Michelli e Layla Camilo

Allan, um crossplayer de primeira no Nordeste brasileiro

Allan Victor Lustosa, mais conhecido como Lanlan, é provavelmente um dos crossplayers mais conhecido do país e o cosplayer mais conhecido do nordeste brasileiro. Classificado para as três edições do YCC, o rapaz nasceu em Brasília (DF) e atualmente mora em Recife (PE). Com 21 anos, este geminiano é homossexual assumido e não tem vergonha de praticar seu maior hobbie, o cosplay, e a arte de costurar.

Neo Tokyo: Como você começou a fazer cosplay e crossplay?

Allan: Meu primeiro cosplay foi o Sanozuke Sagara ("Samurai X") em 2003. Na época, tinha uma amiga que estava morrendo de vontade de ir a um evento de animê de Kaoru Kamia e me "obrigou" a fazê-lo. Não tinha muito interesse ou informação sobre o assunto, mas me apaixonei e passei a fazer cada vez mais personagens. Em 2005 me deparei com um personagem de Angel Sanctuary, o Mad Hatter ("Angel Sanctuary"), e fiquei doido por ele/ela e seu caráter provocativo, já que este personagem brinca com o que é masculino e feminino, e sem que eu percebesse essa experiência me fez parar para pensar: "Por que não fazer um personagem feminino?"

NT: Precisou de muita coragem pra fazer um crossplay? Teve incentivos?

Allan: Precisou de todo um processo de evolução até que eu tivesse consciência dessa possibilidade e criasse coragem para realmente fazer um crossplay. Não tive realmente incentivo. Quando falei da ideia para o meu marido, na época ele achou que eu estava doido. Fiquei superfeliz com o meu primeiro crossplay, desde então não parei e estou me aperfeiçoando cada vez mais em questões como maquiagens, uso de recursos para ganhar cintura, simular seios e essas coisas, então o resultado final está melhorando.

NT: O que seu marido e sua mãe pensam do fato de você fazer crossplay?

Allan: Minha mãe acompanhou só a fase em que eu fazia cosplays de Mad Hatter, algumas vezes ela até me deixou assaltar o guarda-roupa dela em busca de adereços. Já meu marido não gosta de cosplay em geral, porque eu normalmente deixo a casa de pernas pro ar, mas sempre dá um jeito de me ajudar com alguma coisa.

NT: Você mesmo costura suas roupas?

Allan: Sim, quem é cosplayer sabe que não

é toda costureira que acerta tirar a roupa do papel, por isso preferi aprender eu mesmo a costurar os meus cosplays.

NT: Você acha que os eventos de animê ou as pessoas que os frequentam ainda têm algum preconceito com o crossplay?

Allan: Sim, principalmente quando é um homem fazendo crossplay. Muita gente menospreza o cosplayer ao descobrir que ele é do sexo oposto, sem ver realmente o que importa: o trabalho e a dedicação empregadas na construção do cosplay. As pessoas deveriam ser mais abertas e deixar de lado qualquer tipo de preconceito, principalmente quando vão a algum evento de animê e mangá, já que lá podem encontrar todo tipo de gente fazendo todo tipo de peripécia.

NT: Qual diferença você vê na maneira como um crossplay é recebido no Sudeste (em São Paulo, onde concorreu ao YCC no Anime Friends) e no Nordeste, onde você mora?

Allan: O pessoal no Sudeste não me conhece e não sabe que eu faço crossplay, então muita gente vinha falar comigo achando que eu era uma menina! Mas um caso como esse já tinha acontecido em Recife, pois durante uma apresentação em grupo que participei, fui escolhido como 'a mais gostosa', sendo que só tinha eu de crossplay junto com sete meninas no palco. Isto aconteceu porque o pessoal que estava escolhendo veio de outra cidade e não imaginava que existia um homem ali.

NT: Você pretende ser um cosmaker? Viver de criar e costurar cosplays?

Allan: Não pretendo ser cosmaker, até gostaria, se tivesse certeza de que isto vai me sustentar financeiramente bem pelo resto da vida. Por isso, além de fazer cosplay, eu também estudo Publicidade e Direito.

Ero-Moon: No Sudeste do país, heterossexuais também fazem crossplay.

Muita gente pensa que fazer crossplay é algo apenas para homossexuais e que precisa obrigatoriamente ser ligado a algo sério, para não cair no "ridículo". Bobagem, e o grupo Ero-Moon está na ativa para provar isto. Este grupo de jovens heterossexuais de São Paulo mostra que é possível fazer crossplay com bom humor e simpatia. Reunimos o grupo formado por Vini (Ero-Moon), Jhey (Ero-Chibi Moon), Hell (Ero-Vênus), Kakashi (Ero-Marte), Mello (Ero-Jupiter) e Nando (Ero-Mercúrio) para uma entrevista. E nos atenderam com muito entusiasmo e aproveitaram para divulgar o seu site: www.eromoon.ecoclear.com.br

Neo Tokyo: Vocês sabem o que é Crossplay? Como surgiu a ideia de fazer o Grupo "Ero Moon"?

Erro-Moon: Nós conhecemos um pouco sobre o mundo crossplayer. Nosso grupo tem uma história bem singular, éramos pessoas de lugares e origens diferentes, mas que graças à internet e os eventos de animê acabamos nos conhecendo. Com nossas ideias de sátiras e comédia, queríamos algo que ninguém tivesse feito antes, algo grande, inovador, algo com um significado maior. Foi então que, após se inspirar encontrando uma foto na internet de um rapaz barbudo vestido de Sailor Moon, um de nós sugeriu uma ideia absurda de sair por aí vestido como elas, as "Sailors Machos".

NT: O grupo já fez quantas apresentações? Ganhou algum prêmio?

Erro-Moon: Nós já fizemos três, sendo as duas primeiras com a mesma apresentação, "Luta entre amigas", no Anime Friends 2008 e Ressaca 2008. No Anime Dreams 2009 estreamos uma nova apresentação, chamada "A vingança do DJ Emo", e com grande surpresa e felicidade ganhamos o primeiro lugar na categoria livre.

NT: Como vocês se sentem vestindo-se de mulher? Usando peruca, maquiagens, e acessórios?

Erro-Moon: A parte da fantasia sem dúvida é a mais engraçada, é muito legal fazer um papel de mulher, algo fora do comum. Esse lado do nosso trabalho é uma experiência única, conseguimos entender como as mulheres se sentem em certas situações, a dificuldade de se maquiar e de se arrumar bem caprichosamente. Principalmente usar saia. É ótimo usar saia.

NT: Mesmo o grupo sendo para a diversão, todos levam muito a sério, vocês ensaiam muito? Como é a gravação do áudio? No geral, o processo de criação da apresentação.

Por David Denis Lobão

Erro-Moon: Em relação ao grupo, tudo não passa de uma grande brincadeira. Já em relação aos ensaios, sim, levamos muito a sério – a ponto de discutirmos seriamente algumas vezes. O áudio é uma das partes mais engraçadas da preparação. Nos reunimos como em um estúdio de dublagem e depois da gravação nossa Ero-Vênus cuida de editar e sincronizar com as trilhas sonoras. Acabamos pegando o jeito da coisa.

NT: O que as namoradas de vocês acham das apresentações? E os amigos?

Erro-Moon: Em geral as namoradas, amigos e família nos apoiam totalmente. Algumas das namoradas dizem que ficamos lindos. Quem somos nós para discordar? Os amigos sempre nos apoiam. Nossos pais, apesar de no começo acharem meio estranho, acabaram dando muitas risadas e muito apoio ao grupo. Resumindo, ninguém sente de nenhuma forma vergonha ou preconceito. E para as(os) interessadas(os) (risos), Jhey (Ero-Chibi Moon), Hell (Ero-Vênus), Mello (Ero-Jupiter) e Nando (Ero-Mercúrio) estão disponíveis.

NT: E o que vocês têm achado da reação do público?

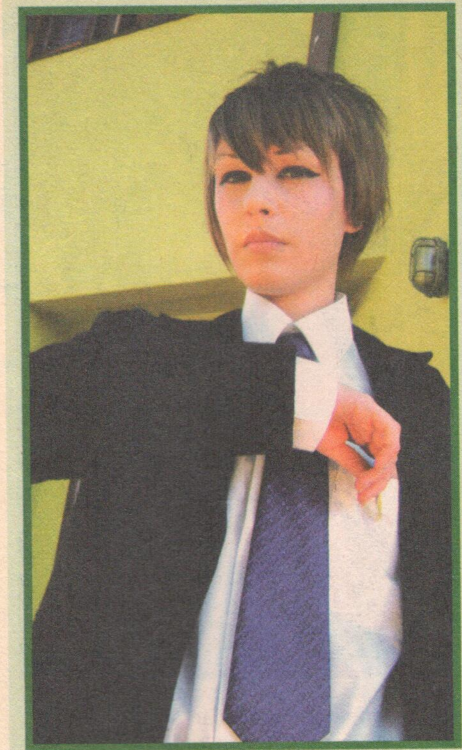
Ero-Moon: Sempre tem uns que criticam, mas a gente nem esquenta, o pessoal entra no clima. Não esperávamos que a aceitação fosse tão boa. Somos sempre bem tratados e recebidos com muita alegria e risadas, proporcionando justamente aquilo que queríamos: diversão. Logicamente, a parte em que o público mais fica exaltado é na hora do palco. Não nos arrependemos de nada e agradecemos a todos aqueles curtiram.

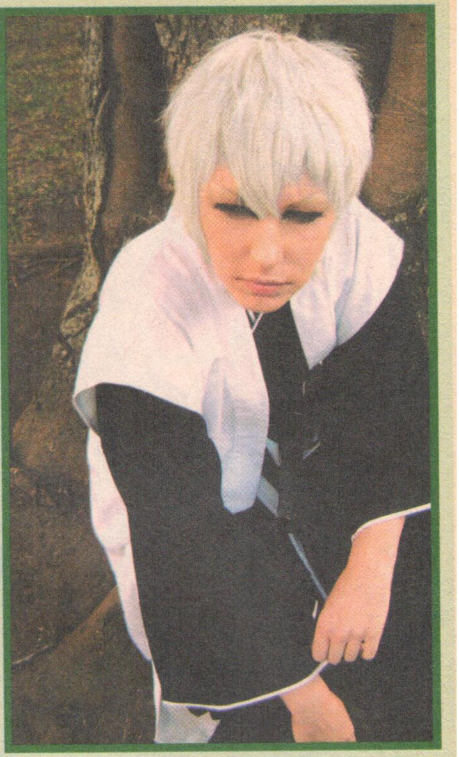
NT: Planejam outros cosplays além das apresentações de Sailor Moon? Quais?

Erro-Moon: Temos algumas ideias de crossplayers, mas nada muito concreto. Por enquanto vamos manter as Ero-Moon sempre fazendo melhorias e inovações. Dentre as muitas reuniões semanais que fazemos, surgiu a ideia de um certo projeto musical chamado "Ero-Star" (Lucky Star) que pode acabar vindo à tona, mas independente disso o nome "Ero-Moon" irá prevalecer.

NT: Para vocês, qual seria o futuro das Ero-Moon? O grande momento do grupo.

Erro-Moon: Com certeza nosso futuro seria ir pro Japão representar o Brasil. Mas na nossa imaginação cabem coisas como um dia ir ao programa do Jô Soares, Domingão do Faustão, e fazer aquele quadro onde contam a história dos artistas com depoimentos dos amigos e familiares, ou algo como ser tema do samba-enredo da Mangueira.





Niimura – Uma mulher que também faz crossplay diretamente da região Sul.

Ela não gosta de divulgar seu nome verdadeiro, sendo assim, nos concursos de cosplay é possível conhecê-la apenas como Niimura. Esta misteriosa cosplayer de Curitiba (PR) é um exemplo de que as mulheres também podem fazer crossplay e, acima de tudo, que isto pode ficar bonito e sensual. Niimura tem 22 anos e é uma sagitariana que sempre morou no Paraná, mas que sai de lá para visitar os grandes eventos de São Paulo como o Anime Dreams. Entre seus cosplays estão Youichi Hiruma ("Eyeshield 21"), Lavi ("D-Gray Man"), Seto Kaiba ("Yu-Gi-Oh!"), Ichimaru Gin ("Bleach") e Raito Yagami ("Death Note"). Mas o destaque mesmo vai para suas roupas do cantor Kyo do grupo "Dir en Gray". No total foram treze cosplays diferentes, todos de clipes e shows da banda.

Neo Tokyo: Há quanto tempo você faz crossplay? E por que a preferência por personagens do sexo oposto?

Niimura: Faço desde 2003, e admito que desde aquele tempo eu tenho a mesma opinião e gosto (risos). É como se me sentisse eu mesma, já que na "vida real" infelizmente não é bem assim. É raríssimo eu gostar de personagens mulheres, elas não foram feitas pra mim. E eu também não tenho aparência, visual, jeito e nem paciência pra tal.

NT: Quantos personagens você já fez?

Niimura: Jesus amado (risos)... Em torno de uns 10, mas dependendo do personagem pode chegar a ter até 17 versões diferentes.

NT: Como é o retorno dos fãs? Eles realmente se enganam achando que é um homem fazendo cosplay?

Niimura: Geralmente sim, mas os que me conhecem pessoalmente, não. Os estrangeiros nunca acertam (risos)!

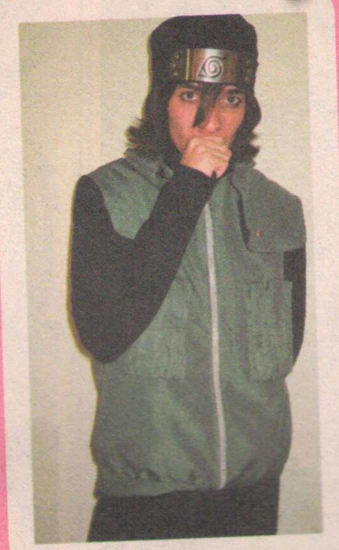
NT: O que os seus amigos e sua família acham do fato?

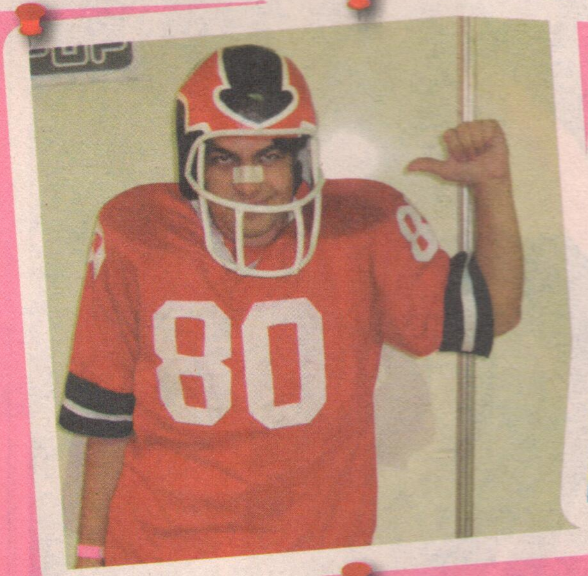
Niimura: Acho que todos já acostumaram. Nunca recebi nenhum tipo de crítica ou bronca por isso. Seria bem mais chocante me ver como mulher do que como homem.

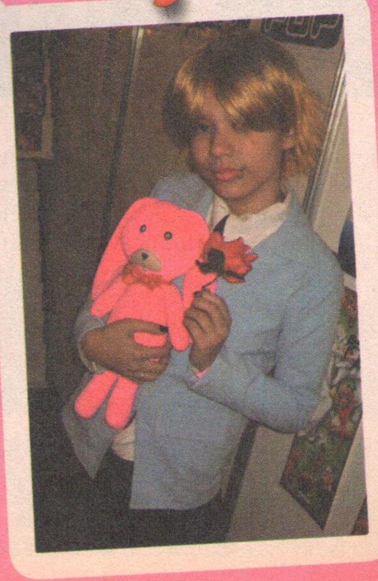
NT: Você tem muitos fãs, digamos até 'stalkers' (radicais), pessoas não só do Brasil inteiro como no exterior admiram as suas fotos e produções, como é a sensação? Isso lhe estimula a continuar fazendo mais crossplays?

Niimura: Ser reconhecida é de fato muito gratificante. Quando alguém te avista e você nota o quão empolgada essa pessoa ficou de te ver trajando uma fantasia daquele personagem favorito ou quando ganhamos elogios públicos por isso. É uma sensação muito boa, mas eu admito que não faço cosplays para os outros, eu encaro esse hobbie pra mim mesma, e mesmo que digam que a minha fantasia do personagem "X" ficou melhor, se eu me sentir mais feliz fazendo o personagem "Y", é nele que eu vou insistir.

Galeria Cosplay







A Rosa Azul

parte 1

Por Jacqueline Ariga. (Himiko)

O sol da manhã banhava o Santuário. Uma jovem serva carregando uma cesta subia o caminho de pedras, seus cabelos castanhos e túnica branca curta destacando-se de longe na paisagem irregular. Mesmo sabendo que deveria se apressar, ela frequentemente diminuía o passo para apreciar a beleza das flores que estavam por toda a parte. Ao passar perto de um roseiral, não resistiu e parou:

_Como são bonitas... esta amarelo-claro, então, parece um sorvete de creme!

_Bom dia, Thisbe. _cumprimentou uma voz suave.

A garota deu um pulo e se virou na direção do homem que descia a trilha, também carregando uma cesta.

_B...Bom dia, mestre Afrodite. Me desculpe, eu... _curvou-se apressadamente.

_Desculpar o quê? Você não fez nada de errado._sorriu o rapaz conhecido como o mais belo dos cavaleiros _Fico feliz que goste tanto das minhas filhas._disse, materializando uma rosa em sua mão, da cor creme que Thisbe havia admirado, e oferecendo-a. O rosto da adolescente abriu-se num sorriso maravilhado.

_É verdade que foi o senhor que fez esses jardins fantásticos, depois que o Santuário foi reconstruído? _ arriscou, depois de uns confusos obrigadas. Depois da confirmação, ela tomou coragem "Mas ouvi dizer que o senhor só usava rosas!". Corou um pouco, receando ter falado demais. Porém Afrodite continuou sorrindo.

É verdade. Durante muito tempo achei que nenhuma outra flor podia se comparar à beleza da rosa. Mas aprendi que mesmo as flores mais simples merecem o seu espaço... um mundo só de rosas seria muito monótono. Bom, é melhor ir agora. Camus não vai gostar que eu segure você aqui até o meio-dia! deu uma risadinha.

Virou-se por um instante, admirando o vulto gracioso se afastar pela escadaria de pedra por onde ele viera. Era como uma pequena flor silvestre, bela na sua inocência e simplicidade. Só esperava não ter enchido a cabecinha dela de ilusões. Conhecia bem aquele olhar de adoração.

Ah, fora só uma florzinha, que mal pode-

ria ter?

“Como as plantas precisam de adubo, as pessoas precisam de um pouco de incentivo para florescer.”

Umas mais que as outras, concluiu, enquanto descia até a casa de Câncer. Durante todo o percurso, perguntara-se mil vezes por que se dava àquele trabalho, como se recitasse um dos mantras do Shaka. Provavelmente porque ninguém mais se importava. A poucos metros da casa, já estava de nariz franzido. Se possível, o lugar fedia ainda mais que na época em que seu dono o decorava com cabeças de mortos.

Em vez de atravessar o corredor no meio da casa para a escadaria seguinte, dirigiu-se aos aposentos de seu habitante e guardião. Embora o lugar estivesse escuro, seu olhar treinado podia perceber a confusão de latas de cerveja, garrafas de vinho, restos de comida, roupas sujas e cigarros espalhados ao redor e por cima do catre imundo. Apenas um ronco tornava possível localizar o causador da bagunça, tão sujo e desgrenhado que parecia fazer parte do lixo. Se Afrodite não tivesse visto coisas muito piores no Inferno, teria tido náuseas. Porém, a única coisa que sentia agora era raiva.

Correu para fora, a fim de respirar ar puro, e, de passagem, ordenou às sentinelas próximas que reunissem alguns servos relutantes. Máscara da Morte não tinha servos pessoais, mesmo antes da batalha das doze casas. Com exceção dos cavaleiros de bronze e ouro, as outra pessoas procuravam fazer rodeios para não atravessar a casa de Câncer, como se esta fosse amaldiçoada. Afrodite ordenou aos rapazes aterrorizados que limpassem a piscina da sala de banhos e a enchessem com água (na próxima reunião com Atena, TINHAM que solicitar um sistema de encanamentos e banheiros modernos!).

> “Vocês conhecem a punição por desobedecer às ordens de um cavaleiro de ouro.”

_M-Mas... Mestre Afrodite... O M-Mestre Más...

Vocês conhecem a punição por desobedecer às ordens de um cavaleiro de ouro. sibilou Peixes, sem a paciência que tivera com a criada de Camus _Andem logo!

Enquanto os servos obedeciam, o próprio cavaleiro se ocupou da necessidade mais urgente naquele lugar. Um vento de pétalas quase arrancou as cortinas, arejando o quarto e banhando-o em sol. À luz do dia, a bagunça parecia ainda mais repugnante.

O dono apenas resmungou e se mexeu.

_Quando estava no Cocyte, achei que não poderia descer mais baixo... mas aqui estou eu, bancando a faxineira. ROSAS PIRANHAS!

Uma nuvem de rosas negras pulverizou todo o lixo, deixando apenas Máscara da Morte a ressonar, agora deitado no chão e pelado como Zeus o fez. Xiii... Bom, melhor assim, pelo menos aquele porquinho ia se lavar direito.

Os servos chegaram para avisar que o serviço já estava feito, e alegremente foram dispensados. Com facilidade, o cavaleiro de Peixes carregou o companheiro sobre o ombro até a sala de banhos. Todos os cavaleiros possuem uma força acima do nível humano, e, além disso, Máscara estava muito magro. Mesmo assim, ainda não era de se jogar fora...

Reprimindo o pensamento, Peixes atirou-o na água fria.

Em alguns segundos, um cavaleiro assustado, quase afogado e furioso emergiu cuspindo água e palavrões:

_@#$ quem... o q... m... AFRODITE?

“Bom dia, vagabundo. Tem sopa na cozinha, depois que se lavar.”

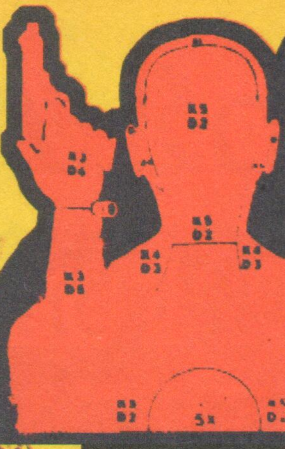
Máscara fez cara de “eu mato” e abriu a boca certamente para dizer-lhe aonde pôr a sopa. Foi quando olhou para baixo e percebeu que estava nu:

Seu... Seu depravado! Aproveitou que eu estava bêbado pra abusar de mim! Vou mat... um sabonete tapou-lhe a boca. A pontaria de Afrodite não funcionava apenas com rosas.

_Nem que VOCÊ quisesse eu me rebaixaria a isso! _foi a resposta ultrajada. Afrodite ficava mais atraente assim, com os olhos faiscando de raiva e os cabelos

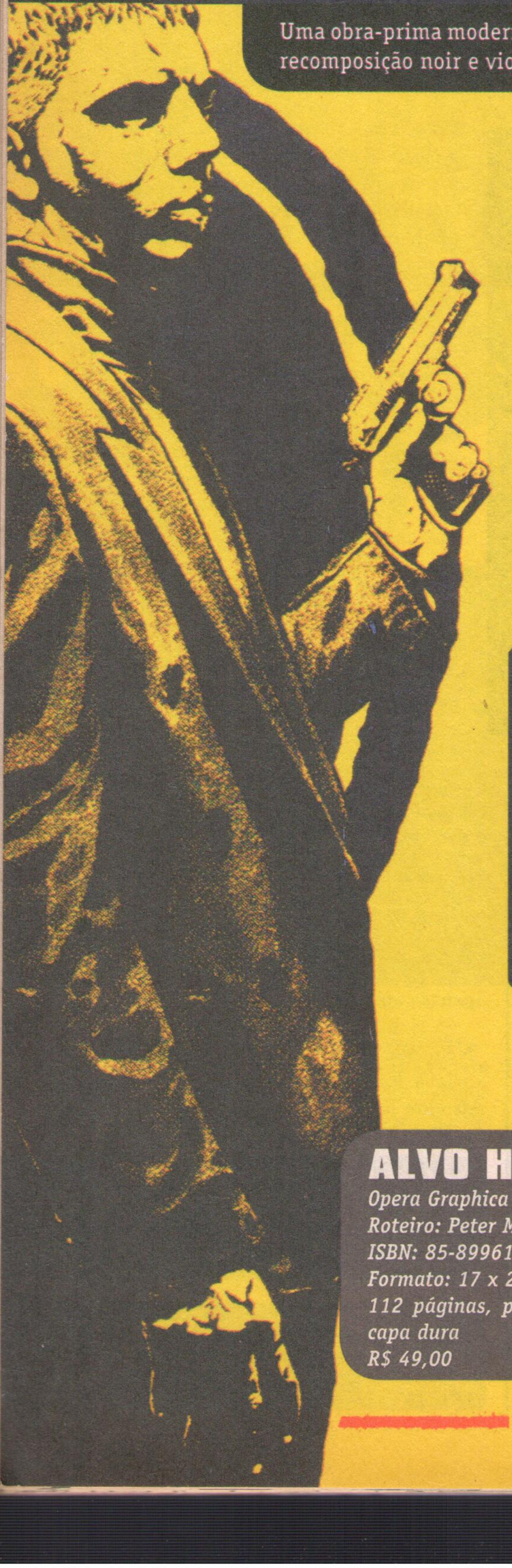
MANDE O SEU TEXTO E PARTICIPE
Gostou deste espaço? Participe e envie seu conto ou fanfic para neo@animepro.com.br. Ele deve ter no mínimo 5 mil caracteres e no máximo 20 mil (sendo assim, dividido em partes).

A obra Cavaleiros do Zodíaco pertence exclusivamente ao seu criador. Esta história tem como finalidade apenas a diversão dos fãs da série, sem nenhum intuito de lucro.



ALVO HUMANO

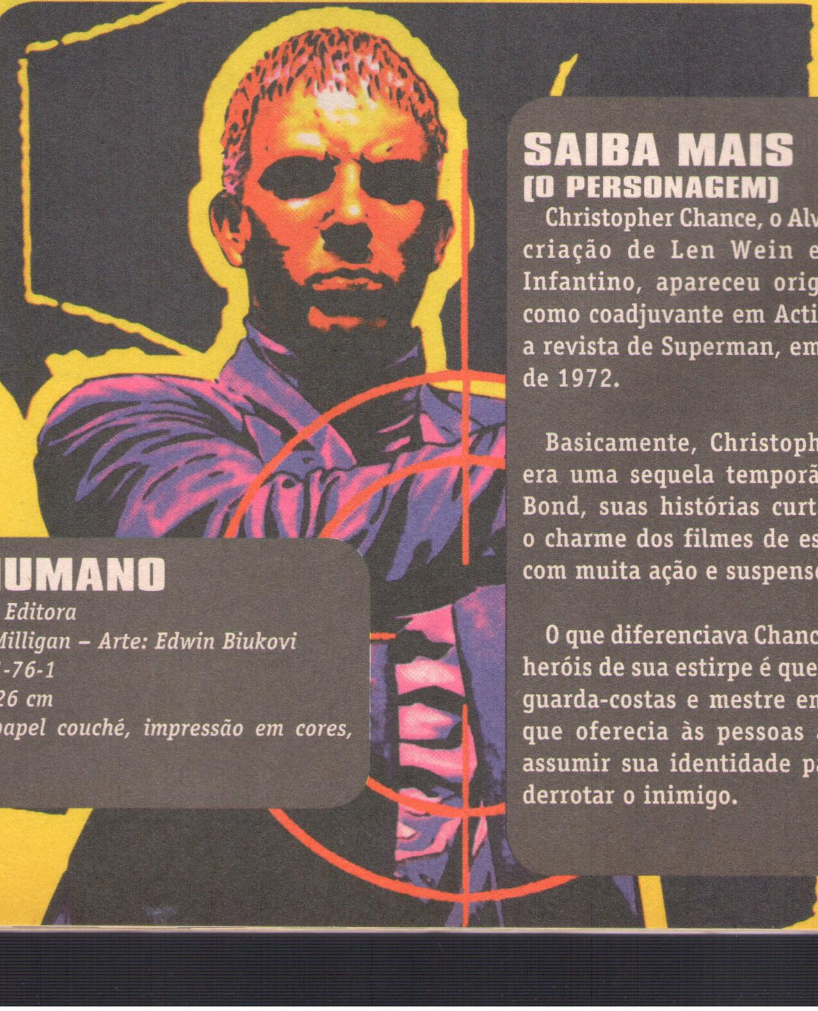
Uma obra-prima moderna, um marco da narrativa da arte sequencial! Trata-se de Alvo Humano, uma recomposição noir e violenta de um herói surgido nas revistas da DC Comics, nos anos 1970.



A história de Christophe Chance — um guarda-costas que tem a capacidade de assumir a identidade de seus clientes para protegê-los, tanta que se transforma no outro em nível físico, mental e emocional — transcorre numa avalanche de criatividade narrativa e de emocionante sequência de ambientações que vão se transmutando, praticamente, em todas as suas mais de cem páginas. Mesmo assim, não se trata de "quadrinhos experimentais" — longe disso, Alvo Humano conta uma história forte e coesa, é um thriller, cuja linearidade não é prejudicada pela fragmentação; ela se mantém robusta até o final, quando então todas as tramas paralelas se fecham e todos os detalhes sugeridos nas páginas prévias mostram sua razão de ser.

Aplicando com maestria a luz e a sombra, dominando com perfeição a anatomia e ilustrando os personagens em angulações inusitadas, Edvin Biukovi conseguiu com sua arte produzir um efeito raro de vertigem, dada a intensidade de planos e contra planos mostrados seguidamente. Os abundantes clímaxes do roteiro de Peter Milligan, nada gratuitos e em perfeita comunhão com Biukovi, fortalecem esta obra única e empolgante.

A Opera Graphica produziu uma edição meticulosa, com efeitos visuais belíssimos a partir da capa, perfeitamente adequados à obra, e ainda recheou o volume com nove textos sobre os personagens, a história e seu teor, escritos por Franco de Rosa, Roberto Guedes, Gonçalo Junior e Rodrigo Salem, entre outros.



ALVO HUMANO

Opera Graphica Editora
Roteiro: Peter Milligan – Arte: Edwin Biukovi
ISBN: 85-89961-76-1
Formato: 17 x 26 cm
112 páginas, papel couché, impressão em cores, capa dura
R$ 49,00

SAIBA MAIS

(O PERSONAGEM)

Christopher Chance, o Alvo Humano, criação de Len Wein e Carmine Infantino, apareceu originalmente como coadjuvante em Action Comics, a revista de Superman, em dezembro de 1972.

Basicamente, Christopher Chance era uma sequela temporã de James Bond, suas histórias curtas traziam o charme dos filmes de espionagem, com muita ação e suspense.

O que diferenciava Chance de outros heróis de sua estirpe é que ele era um guarda-costas e mestre em disfarces que oferecia às pessoas ameaçadas assumir sua identidade para, então, derrotar o inimigo.

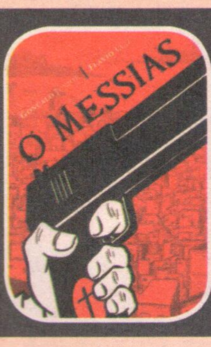
OUTROS TÍTULOS

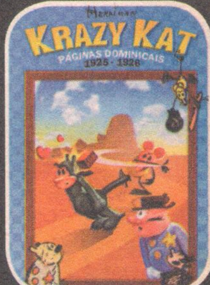
OPERA GRAPHICA EDITORA

007 O Homem da Pistola de Ouro R$ 21,00
100 % (Paul Pope) R$ 49,00
100 Anos de Western R$ 37,90
100 Balas - A Seis Passos da Morte R$ 54,00
100 Balas - Atire Primeiro Pergunte Depois R$ 49,00
100 Balas - Blues Para Um Minuteman R$ 76,00
100 Balas - Frio Como Sorvete R$ 49,00
100 Balas - Parlez Kong Vous R$ 42,00
100 Balas - Samurai R$ 64,00
30 Anos de Velta R$ 21,00
50 anos - Ano 50 R$ 49,90
A Casa do Fim do Mundo R$ 16,90
A Hora da Magia R$ 49,00
A Saga dos Super-Heróis Brasileiros R$ 28,90
A Última Missão R$ 16,90
Aliens Salvação R$ 22,90
Alvo Humano R$ 49,00
As Cruzadas R$ 14,90
Ás Inimigo Inferno No Céu R$ 16,90
Ás Inimigo (Joe Kubert) R$ 34,00
Batman Inimigos Mortais R$ 16,90
Batman Louco Amor R$ 16,90
Batman Piada Mortal R$ 24,90
Batman Saga Clássicos do Morcego R$ 37,00
Batman Saga Criaturas da Noite R$ 37,00
Batman VS Coringa R$ 16,90
Biblioteca dos Quadrinhos Gonçalo Junior R$ 56,00
Biocyberdrama R$ 17,90
Bloco de Desenho a3 R$ 25,90
Bloco de Desenho a4
Calafrio 20 Anos Depois R$ 33,90
Canalha R$ 16,90
Coleção Opera King Hagar R$ 16,90
Coleção Opera King Krazy Kat R$ 16,90
Coleção Opera King Mandrake R$ 16,90
Coleção Opera King Os Sobrinhos do Capitão R$ 16,90
Coleção Opera King Pinduca R$ 16,90
Coleção Opera King Popeye R$ 16,90
Coleção Opera King Recruta Zero R$ 16,90
Coleção Opera King Reizinho R$ 16,90
Colonnese A Arte Exuberante de Desenhar Mulheres II R$ 19,00
Contrastes R$ 21,00
Curiosidades de Western R$ 16,90
Desafiador R$ 16,90
Desenhando Anatomia Animais R$ 19,00
Desenhando Anatomia Figura Feminina R$ 19,90
Desenhando Anatomia Figura Humana R$ 19,90
Desenhando Arte Fantástica R$ 16,90
Desenhando Arte Fantástica Guerreiras R$ 16,90
Desnudando Valentina R$ 84,00
Dicionário do Morcego R$ 35,00
El Diablo R$ 16,90
Filho do Urso (Flávio Colin) R$ 21,00
Frauzio R$ 16,90
Gato Felix Classic R$ 39,00
Groo Impostos Pague até para Morrer R$ 49,00
Groo Odisséia R$ 49,00
Guia Oficial DC Comics de Roteiro e Desenho R$ 139,90
Hentai: A Sedução do Mangá R$ 54,00
Hipocampo R$ 24,90
Jonah Hex Oeste Sombrio R$ 16,90
Jonah Hex Showcase R$ 89,00
Krazy Katy R$ 74,00
Lanterna Verde e Arqueiro Verde sem Destino R$ 22,90

DC
MUNDO BIZARRO
BIZARRO No. 1

Sergio Aragonés
GROO





Lendas do Cavaleiro das Trevas Arquivos da Batcaverna R$ 29,00
Lendas do Cavaleiro das Trevas Casos Misteriosos R$ 37,00
Lendas do Cavaleiro das Trevas Coringa em Dose Tripla R$ 19,90
Lendas do Cavaleiro das Trevas Outras Vidas R$ 37,00
Lobisomen R$ 16,90
Lorde Takeyama R$ 14,00
Madame Satã R$ 16,90
Mapinguari e outras Histórias R$ 17,90
Merv Pumpikhead Sandman Apresenta R$ 14,90
Mirza a Vampira R$ 16,90
Mundo Bizarro R$ 79,00
Musashi R$ 16,90
Na Trilha de Masamune R$ 16,90
Na Trilha do Prazer R$ 29,90
No Reino do Terror R$ 27,90
Nosferatus R$ 16,90
Noturno R$ 21,00
Novos Deuses R$ 16,90
Novos Deuses R$ 16,90
Novos Deuses R$ 16,90
O Desenho Magnífico de Rodolpho Zalla R$ 16,90
O Fantasma Sempre aos Domingos R$ 69,90
O Fantasma: A Biografia Oficial do Primeiro Herói R$ 109,00
O Homem Abril R$ 49,00
O Messias R$ 29,90
O Morto do Pântano R$ 16,90
O Tico-Tico 100 anos R$ 139,00
Os Extraordinários R$ 44,90
Os Perdedores Risco em Dobro R$ 69,00
Os Piores do Mundo R$ 24,90
Os Sobrinhos do Capitão: Piores Impossível R$ 74,00
Paralelas 2 R$ 16,90
Plop Sergio Arágones R$ 16,90
Príncipe Valente vol. 01 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 02 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 03 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 04 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 05 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 06 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 07 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 08 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 09 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 10 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 11 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 12 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 13 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 14 R$ 64,90

Príncipe Valente vol. 15 R$ 79,00
Príncipe Valente vol. 16 R$ 69,90
Príncipe Valente vol. 17 R$ 69,90
Príncipe Valente vol. 18 R$ 69,90
Príncipe Valente vol. 19 R$ 79,00
Príncipe Valente vol. 20 R$ 79,00
Quadrinhos Dourados R$ 16,90
Ragú R$ 12,00
Recruta Zero Ano Um R$ 79,00
Restoalha R$ 29,90
Roko Loko Capa Amarelo R$ 12,00
Roko Loko Capa Azul R$ 12,00
Roko Loko Capa Vermelho R$ 12,00
Humortífero Capa Roxo R$ 12,00
Sandman Capas Na Areia R$ 49,00
Sangue Bom R$ 21,00
Sargento Rock entre a Morte e o Inferno R$ 49,00
Sargento Rock Primeiros Combates R$ 48,00
Senhor Milagre - Jack Kirby R$ 16,90
Sexo, Glamour e Balas R$ 55,90
Sexo, Glamour e Balas R$ 119,90
Sock! Pow! Cash! 40 anos da Série do Batman na TV R$ 79,00
Sombras - Julio Shimamoto R$ 6,90
Stripimania R$ 24,90
Superman: O Adeus R$ 16,90
Superman: O Homem que Tinha Tudo R$ 16,90
Tex (Edição Comemorativa) R$ 21,00
Velta R$ 16,90
Vertigo Contos Inquietantes R$ 27,00
Vertigo Contos Incríveis R$ 29,00
Vertigo Contos Macabros R$ 29,00
Vertigo Inverno Estação dos Segredos R$ 29,00
Vertigo Inverno Mansão dos Segredos R$ 29,00
Vertigo Inverno Segredos Diversos R$ 29,00
War Garth Ennis R$ 16,90
War Garth Ennis R$ 16,90
War Garth Ennis R$ 16,90
War Garth Ennis R$ 19,00
War Garth Ennis R$ 19,00
War Histórias de Guerra Colonnese R$ 16,90
Y: O Último Homem: Rumo à Extinção R$ 56,00
Y: O Último Homem: Ciclos R$ 69,00

ONDE ENCONTRAR:

COMIX BOOK SHOP
AL. JAÚ, 1998 - SÃO PAULO - SP
FONE: (011) 3088-9116**
WWW.COMIX.COM.BR

Por Minami Keizi

IR AO TEMPLO

Visitar os templos e pedir a proteção divina é a principal atividade. As cerimônias acontecem antes, durante e depois da passagem de ano. Na noite do dia 31 de dezembro, os templos budistas ficam lotados para a cerimônia de 108 badaladas para afastar os 108 desejos mundanos. A última badalada acontece exatamente no momento da virada. Milhares de japoneses também costumam acordar antes do sol nascer para visitar os templos.

BRINCADEIRAS

Algumas brincadeiras se tornaram tradições de Ano-Novo entre as crianças. Empinar pipa, jogar pião, jogar peteca com uma espécie de raquete japonesa são algumas das atividades praticadas fora de casa. Dentro, o jogo de cartas é um dos mais populares, entre eles o hyakunin-isshu, uma espécie de jogo da memória que envolve 100 poemas compilados no século XIII. Já o fukuwarai é um jogo que parece "cabra cega", em que uma pessoa vendada tem de terminar o desenho de um rosto.

ORNAMENTOS

FEITA A LIMPEZA, CHEGA A HORA DE DECORAR A CASA PARA RECEBER OS BONS ESPÍRITOS E AFASTAR OS MAUS. NA ENTRADA É COLOCADO UM PAR DE KADOMATSU, UM ARRANJO DE RAMOS DE PINHEIRO E BAMBU QUE TRAZ BOA SORTE. O PAPEL TAMBÉM É USADO PARA CONFECCIONAR O HEISOKU, UM AMULETO QUE PRECISA SER FEITO PELOS HOMENS DA CASA, POIS A DEUSA AMATERASU, A QUEM É DEDICADO, FICARIA COM CIÚMES CASO UMA MULHER O FIZESSE. NOS CANTOS DA SALA PRINCIPAL, UM ARRANJO DE FLORES É COLOCADO PARA DAR O CLIMA DE ANO-NOVO.

FESTIVAL DA FOGUEIRA

(Dondoyaki)

Entre as várias tradições ligadas ao Ano-Novo japonês, uma das que persistem em muitas regiões do país é o Dondoyaki, ou Festival da Fogueira, que serve para assinalar o fim das festividades da passagem do ano. É realizado geralmente entre os dias 14 e 15 de janeiro, mas a data varia conforme a localidade.

O Dondoyaki é um ritual que remonta ao Período Heian (794-1192). Também conhecido como Sagichô, Saitôyaki e outros nomes, surgiu como um ritual para afugentar os maus espíritos. Nesse dia, as pessoas armam uma estrutura de bambu para fazer uma enorme fogueira ao ar livre.

SACOLAS DA SORTE

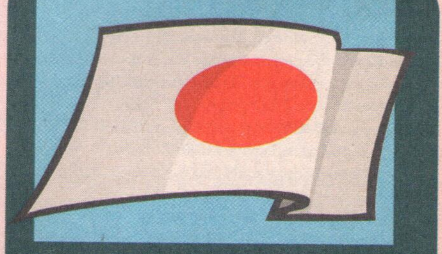
O ANO-NOVO É ÉPOCA DE AGRADECIMENTO. O COSTUME DITA QUE AS PESSOAS DEEM PRESENTES A CONHECIDOS, PROFESSORES, SUPERIORES NO TRABALHO OU PARENTES. AS LOJAS DE DEPARTAMENTO FICAM ABARROTADAS DE OPÇÕES. EM SUA MAIORIA SÃO SACOLAS COM BEBIDAS (DE REFRIGERANTES A LICORES CAROS) OU ALIMENTOS (ALGAS, CONSERVAS ETC.).

CRONOLOGIA DO JAPÃO

1937 – Tratado entre Japão, a Alemanha e a Itália
1938 – Mobilização geral
1939 – Formação do Eixo mediante aliança entre o Japão, a Alemanha e a Itália
1940 – Formação do Eixo mediante aliança entre o Japão, a Alemanha e a Itália
1941 – Formação do gabinete de Tojo Hideki
Racionamento do arroz no país
O Japão ataca Pearl Harbour
1942 – Tomada de Manilha; ocupação de Singapura
A esquadra nipônica é derrotada na batalha de Midway
1943 – O exército japonês é derrotado na ilha Guadalcanal
Morto em combate o almirante Yamamoto Issoroku, comandante-geral da esquadra imperial
Mobilização dos estudantes para a guerra

LAR EM ORDEM

A CASA DEVE RECEBER O ANO QUE CHEGA BEM LIMPA. AS IMPUREZAS ACUMULADAS DEVEM SER RETIRADAS EM DEZEMBRO. OS MORADORES DA CASA REALIZAM JUNTOS UMA GRANDE LIMPEZA PARA NÃO TER NADA PENDENTE E SEMPRE COM A ENERGIA RENOVADA. TETOS, CANTOS ESCONDIDOS, TATAMIS, TUDO É REVIRADO E ESPANADO. AS EMPRESAS TAMBÉM CONVOCAM SEUS FUNCIONÁRIOS PARA ARRUMAR O ESCRITÓRIO, E OS VIZINHOS AJUDAM NA LIMPEZA DO BAIRRO.



NASCER DO SOL

Os japoneses acordam cedo no primeiro dia do ano, a ponto de poder ver o primeiro nascer do sol e orar por alegria e prosperidade, costume chamado de hatsuhinode. Logo pela manhã, os templos xintoístas são invadidos por multidões que vão pedir saúde e felicidade.

PRESENTES

O Ano-Novo também é época de agradecimento. O costume dita que as pessoas deem presentes a conhecidos, professores, superiores no trabalho ou parentes. As lojas de departamento ficam abarrotadas de opções, que em sua maioria são bebidas ou alimentos.

ONI

PERSONAGEM DE INÚMEROS CONTOS E LENDAS JAPONESAS, O ONI É UMA CRIATURA MISTERIOSA GERALMENTE REPRESENTADA COM FORMA HUMANA, MAS COM ESTATURA MUITO MAIOR E EXIBINDO DOIS CHIFRES NA CABEÇA. EMBORA SEJA VISTO COMO UM GUARDIÃO DO INFERNO, ELE É UM POUCO DIFERENTE DO DIABO OU DEMÔNIO IMAGINADO PELOS OCIDENTAIS.

O ONI É UMA CRIATURA MAIS COMPLEXA. ÀS VEZES É A PRÓPRIA ENCARNAÇÃO DO MAL, OUTRAS VEZES CHEGA A SER ADORÁVEL. ORA É UM MONSTRO TERRÍVEL A SER DERROTADO PELO HERÓI, ORA NÃO PASSA DE UM BODE EXPIATÓRIO. O ONI ÀS VEZES SE TRANSFIGURA DE MULHER E TORNA-SE A ENCARNAÇÃO DO CIÚME E DA INVEJA. NAS HISTÓRIAS INFANTIS, ELE APARECE MUITAS VEZES COMO UM BICHO-PAPÃO, ALGUÉM CUJO PAPEL É METER MEDO.

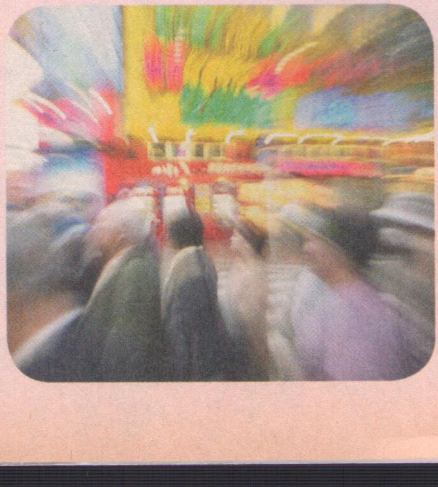
SÔMEN/SOBA

Depois de arroz, o alimento mais popular no Japão são os vários tipos de macarrão, conhecidos genericamente como menrui. O macarrão vem em diversos formatos e tamanhos, e existem também inúmeras maneiras de servir.

No verão, muitos japoneses preferem consumir o macarrão gelado, que pode ser preparado com sômen (macarrão à base de trigo, com fios delgados e compridos) ou soba (macarrão de trigo sarraceno, de coloração escura). Um estrangeiro inexperiente pode achar todos os macarrões iguais, mas, para um conhecedor do assunto, há muita diferença entre o macarrão e o molho da região de Kansai (Osaka-Kioto) e Kanto (Tóquio-Yokohama), por exemplo.

HISTÓRIA DO SAL

JOGAR SAL NO PRÓPRIO CORPO ANTES DE ENTRAR EM CASA, LOGO AO RETORNAR DE UM SEPULTAMENTO, É UM HÁBITO QUE PODE SER VERIFICADO MESMO NAS FAMÍLIAS NIKKEIS QUE RESIDEM NESTE PAÍS. ESTE RITUAL TEM POR OBJETIVO AFASTAR DE SI O ESPÍRITO DO FALECIDO E TAMBÉM PURIFICAR-SE. O SAL É TAMBÉM USADO COM FREQUÊNCIA NAS CASAS COMERCIAIS, SENDO COLOCADO NA ÁREA FRONTAL DA LOJA LOGO APÓS A LIMPEZA MATINAL. O FATO DE OS LUTADORES DE SUMÔ ESPALHAREM SAL NA ARENA TAMBÉM TEM O SIGNIFICADO DE PURIFICAR O LOCAL E A SI PRÓPRIO. O SAL SEMPRE FOI INDISPENSÁVEL NOS CULTOS AOS DEUSES, ASSIM COMO NO COTIDIANO. EXISTE, INCLUSIVE, UM DITADO QUE DIZ QUE AQUELES QUE DESPERDIÇAM SAL TORNAR-SE-ÃO CEGOS.



ESCOLA DE MANGÁ NÃO É TUDO IGUAL.
COMPARE ANTES DE ESCOLHER ONDE ESTUDAR.

TRABALHOS DE ALUNOS QUE ATUALMENTE PRODUZEM ARTE PROFISSIONALMENTE NO ESTÚDIO DA AREAE

ALGUNS DOS CLIENTES ATENDIDOS PELO ESTÚDIO DA AREAE

AMPLA INFRA-ESTRUTURA

PROFESSORES ALTAMENTE QUALIFICADOS

- ENSINO INDIVIDUAL
- AMBIENTE DESCONTRAÍDO
- ENCAMINHAMENTO PROFISSIONAL DOS ALUNOS COM BOM DESEMPENHO NAS AULAS

NOVA UNIDADE: FILIAL SANTA CRUZ!

MATRIZ LIBERDADE - Fone: (11) 3207-7624
R. da Glória, 279 - cj. 55 - Liberdade - São Paulo

FILIAL SANTA CRUZ - Fone: (11) 5084-5074
R. Loefgreen, 934 - Próximo ao Metrô Santa Cruz

FILIAL RUDGE RAMOS - Fone: (11) 4368-9173
R. Uberaba, 44 - Rudge Ramos - S. Bernardo do Campo

Horário de atendimento: de segunda a sábado das 9:00h às 18:00h

www.areae.com.br - contato@areae.com.br

areae
escola de mangá

QUEM COMPARA, ESTUDA AQUI.

*Artes produzidas por: Bianca Lucchesi, Camila Macedo, Harumi Odagiri e Diogo Saito

TORRE DE TÓQUIO

Por Giuliano Peccilli

Construída em 1958, a Torre de Tóquio é um dos pontos turísticos do Japão mais conhecidos entre os fãs de animê e mangá. Presente principalmente nas obras das garotas Clamp, a torre de Tóquio tem como sua principal inspiração a também famosa Torre Eiffel.

Com 333 metros de altura, sua torre é 13 metros mais alta que sua inspiração. Para quem só conhece a torre, lá é um local com parque de diversões, cinemas, museu de cera e também um centro de divulgação de projetos da cidade, como TOKYO 2016, projeto para as Olimpíadas em Tóquio.

Entre os destaques estão, certamente, os observatórios localizados nos dois pontos altos da torre de onde podemos ver toda a cidade de Tóquio. Existem diversas lanchonetes e lojas pra quem quer levar uma lembrança da torre.

Visitei a Torre de Tóquio dois dias depois do Natal de 2008 e ainda eram comemorados os 50 anos da sua construção. Encontramos maquetes de construção da torre e de como era a cidade na década 1950, além de um enorme pôster com autógrafo da cantora Ayumi Hamasaki, que visitou a torre em 2008 na comemoração dos 50 anos.

A torre envia sinal das emissoras: NHK General TV, NHK Educational TV, NHK-FM, TV Asahi, Fuji TV, TBS TV, NTV TV, TV Tokyo, J-WAVE, Tokyo FM, FM Interwave, The University of the Air TV, The University of the Air-FM, Tokyo Metropolitan Television e Nikkei Radio Broadcasting Relay Antenna.

Entre as atrações que visitei na torre, está o Tokyo Tower Wax Museum, museu de cera com celebridades e políticos famosos do mundo inteiro, o cinema 3D exibindo o curta-metragem Yatterman (clássico da Tatsunoko que ganhou remake em 2008 e live action em 2009) e também o curta-metragem em 4D do Resident Evil. Não faltam opções pra se divertir na torre. É um passeio obrigatório em Tóquio.

Conhecimento é
o que faz a diferença

Leia GEO. Já nas bancas!

GEO, a mais importante revista de ciências, ecologia, arqueologia, expedição, geografia e história, chegou ao Brasil. Publicada em 20 países, ganha agora uma edição brasileira, a primeira das Américas. São mais de 30 anos de tradição em jornalismo de qualidade, pesquisas, expedições, fotos premiadas, compromisso com a informação, a vida e a sustentabilidade do planeta.

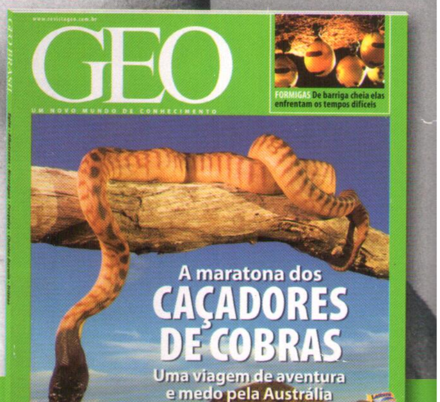
Leitura o seu melhor investimento

Revista GEO, um novo e fascinante mundo de conhecimento, agora no Brasil.

Publicada em: **Alemanha • Áustria • Bulgária • Croácia • Eslováquia • Espanha • Estônia • Finlândia • França • Grécia • Hungria • Índia • Itália • Letônia • Lituânia • República Tcheca • Romênia • Rússia • Suiça • Turquia**

Editora Escala

Confira também: edições anteriores, coleções e mais de 3.500 outros produtos pelo **www.escala.com.br** ou **(11) 3855 1000**.


www.revistageo.com.br
GEO
UM NOVO MUNDO DE CONHECIMENTO
FORMIGAS De barriga cheia elas enfrentam os tempos difíceis
A maratona dos
CAÇADORES DE COBRAS
Uma viagem de aventura e medo pela Austrália
Veneza Os planos da cidade para vencer as águas
Estilo A moda das flores e das folhas no sul da Etiópia
Cuba Rumo ao futuro, a ilha busca um novo caminho
Muralha Limes O divisor romano da Europa

www.revistageo.com.br